  PlayStation 3 |  PlayStation Portable | PlayStation 2

PlayStation

Revista Oficial - España

130 ★ NOVIEMBRE 2011 • 2,95 € / CANARIAS 3,10

2'95€

¡LOS ANÁLISIS MÁS ESPERADOS!

UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE

RAGE

BATMAN ARKHAM CITY

DARK SOULS...

EL ARTE DE LA GUERRA PS3

BATTLEFIELD 3

¡ÚLTIMA HORA!

NEED FOR SPEED THE RUN

I AM ALIVE

PS VITA ¡YA LA TENEMOS!

PROBAMOS LOS PRIMEROS JUEGOS

Y además... Ace Combat: Assault Horizon ★ NBA 2K12 ★ The Elder Scrolls V: Skyrim ★ Ultimate Marvel Vs. Capcom 3 ★ Sonic Generations ★ Ratchet & Clank: Todos Para Uno ★ El Señor De Los Anillos: La Guerra Del Norte ★ Resident Evil 4 HD...

GRUPO ZETA
8 420565 092005 00130

PlayStation.
Revista Oficial - España



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, LUCÍA PERDOMO, RAÚL BARRANTES, MARÍA EMEGÉ, DAVID HERNÁNDEZ, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

Responsable de Marketing Publicitario **JESÚS VÉLEZ**

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Luz y oscuridad

Dos estados, dos formas de ver y sentir las cosas, dos esquemas de juego igualmente válidos. Por un lado el sol cegador y apoteósico de Uncharted 3, un auténtico prodigio de la programación y la jugabilidad, un legado sobresaliente y eterno para la historia del videojuego, y una muestra clara de que el potencial de PlayStation 3 está mucho más allá de lo que creen o demuestran otros grupos de programación instalados en la comodidad y el «port» fácil. En esta vida además de tener, o creer tener, talento, hay que demostrarlo. En el otro extremo la temida y a la vez buscada oscuridad. Dark Souls y Batman Arkham City son una buena muestra de ello. La obra de From Software hace temblar de nuevo los cimientos mentales del jugador con un tour de force marcado por la dificultad más injusta y adictiva jamás plasmada en un videojuego; por su parte Batman deja en paños menores a su anterior encarnación y pone a nuestra disposición uno de los desarrollos más vibrantes y brillantes de la etapa dulce del año. Luz u oscuridad, ¿cuál eliges? En ambos universos estarás bien acompañado.

Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«Dark Souls ha logrado que pierda la cabeza definitivamente.»
Mi juego favorito
Dark Souls (¿se nota?)



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«No hay economía que aguante tanto juegazo en noviembre.»
Mi juego favorito
Batman Arkham City



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Confesiones de un artista de mierda by Iván Ferreiro.»
Mi juego favorito
Ratchet & Clank: Todos Para Uno



Pedro «John Tones» Berruezo
«El auténtico campo de batalla: mi cesto de la ropa sucia.»
Mi juego favorito
Driver San Francisco



José Manuel «Lloyd» Tornero
«¡Me autoproclamo hijo adoptivo de Naughty "God"!» (¡Sí, llevároslo!).
Mi juego favorito
Uncharted 3: La Traición De Drake



Lucía «Lucky» Perdomo
«¿Que el Survival Horror ha muerto? Trata de matricularte en una E.O.I...»
Mi juego favorito
Monkey Island Ed. Especial Colección



Javier «De Lúcar» Bautista
«Esperaba bastante más Game y, sobre todo, mucha más Fest.»
Mi juego favorito
WRC 2

María Emegé
«Mi nuevo marcapáginas es una motosierra de Anarchy Reigns del TGS.»
Mi juego favorito
Driver San Francisco



Sumario

★ 130 Noviembre 2011



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.



Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.



PlayStation®
Revista Oficial - España

60 RAGE
El nuevo juego de Bethesda es acción apocalíptica en estado puro.

88 MÚSICA
AMARAL. Eva y Juan nos cuentan su viaje Hacia lo salvaje y a qué juegan.

34 TOKYO GAME SHOW
Viajamos hasta el país del sol naciente para contarte de primera mano todo lo que se vio y jugó en la feria.

18 PS VITA
Ya la tenemos y te contamos cómo se juega a Uncharted Golden Abyss, Resistance Burning Skies...

Síguenos en: f

UNCHARTED 3
LA TRAICIÓN DE DRAKE™

02.11.11

EL MEJOR JUEGO DEL AÑO Vandal.net





PS3 PlayStation®3



NAUGHTY DOG
3D
PlayStation Network
SONY
16
www.pegi.info
PS3
Solo en PlayStation.
UNCHARTED 3
LA TRAICIÓN DE DRAKE
Uncharted 3: La Traición de Drake
SONY
make.believe

News



Todo lo que necesitas para estar a la última

Una gran ciudad consumida por las llamas y destruida casi por completo, será uno de los inquietantes nuevos campos de batalla del juego.

Glen Schofield, cofundador de Sledgehammer Games, presentó COD: MW3 en Gamefest. Este titán es el responsable de aquella maravilla llamada Dead Space.

COD Modern Warfare 3 se nos viene encima

PS3



La cuenta atrás para la batalla más grande de la saga de Activision ha comenzado

La reciente **GAMEFEST** se erigió como el último campo de batalla para ***Modern Warfare 3***, en un evento privado donde pudimos disfrutar de un nivel ambientado en tierras parisinas -bastante dinámico y espectacular- junto al ya visto en el **E3** del puerto de Nueva York, que nos sigue sorprendiendo. ***Modern Warfare 3*** ya está acabado y listo para su salida el 8 de noviembre, y el aspecto visual del título es de sobresaliente. Un gran paso adelante ha sido el alto grado de destrucción en tiempo real de los escenarios, aunque seguirán presentes esas secuencias *scriptadas* que han caracterizando a la franquicia.
Se promete variedad en los escenarios en niveles que se desarrollarán en tierra, aire y bajo el mar por primera vez junto a multitud de ciudades como París, Londres o la propia Manhattan. Otro valor a destacar es una Campaña de mayor duración con un guion aún más cinematográfico. Por si fuera poco, regresa el modo *Spec Ops* con misiones en cooperativo, tales como las enfocadas a la supervivencia -que resultan sumamente frenéticas-, y así con hasta 16 mapas multijugador. **Activision** prepara la llegada de este fenómeno social del que hace gala la serie *Call Of Duty*, en esta nueva entrega que cuenta ya con el récord de reservas.



En vehículos terrestres, en cazas o incluso en lanchas motoras, no habrá superficie que se nos resista.









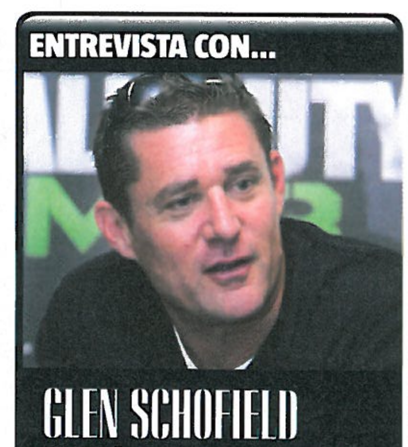
La espectacularidad de las explosiones ha crecido de forma exponencial. Los exteriores lucen mejor que nunca.



Momentos tan espectaculares como el de la imagen, serán bastante habituales durante todo el modo Campaña, que contará con el mayor número de líneas de diálogo de la serie.



ENTREVISTA CON...



GLEN SCHOFIELD

GM & Cofundador de Sledgehammer G.

¿Cómo ha sido trabajar en una franquicia tan prestigiosa como *Call Of Duty*? Supongo que será una gran responsabilidad...

Ha sido un gran honor que nos pidieran formar parte de esto. He aprendido un montón con este proyecto y eso que ya llevo 20 años en esta industria. Estamos muy contentos de haber creado algo muy especial, algo que nos hace sentir orgullosos.

¿Han podido aportar algún toque personal al juego?

Creo que sí. Hay gente en **Sledgehammer** con la que llevo trabajando diez, quince años. Hemos trabajado mucho en la historia, en la atmósfera, en el audio... Creo que la gente apreciará esas mejoras. Pero no deja de ser un *Modern Warfare*, así que nos hemos asegurado de mantenernos en el contexto de la franquicia. Es como ser director de cine, y que te ofrezcan, por ejemplo, dirigir una entrega de *Batman*. Es una franquicia ya consolidada, pero siempre intentas aportar tu toque personal.

Además de diseñar y producir videojuegos, usted es pintor (y bastante bueno, por lo que puede verse en su página web). ¿Esos conocimientos artísticos le han ayudado a la hora de diseñar videojuegos?

La verdad es que mi estilo original estaba más encaminado a la ciencia ficción que a lo que se muestra en la web (risas). Y esa influencia se dejaba ver en *Dead Space*. Al ser director de arte, mi experiencia como artista me ayuda a la hora de hablar con los grafistas sobre el color, el uso de la luz, etc.



Alrededor de unas 60.000 personas asistieron a la segunda edición de GAMEFEST para probar de primera mano las novedades que se pondrán a la venta en los próximos meses.

GRAN EXPECTACIÓN POR UNCHARTED 3

A puerta cerrada, solo para prensa, Richard Lemarchand (diseñador jefe de **Naughty Dog**) nos contó los pormenores de la tercera entrega de *Uncharted* y tuvimos ocasión de entrevistarle. Si quieres saber lo que dijo, pasa a la página 44.



Lemarchand desveló importante información sobre el juego, como que la tecnología 3D estará disponible también en el modo «pantalla dividida».





El creador del exitoso Invizimals, Daniel Sánchez-Crespo, tampoco faltó a la cita. Pudimos hablar con él y nos contó las novedades incluidas en Invizimals: Las Tribus Perdidas.

La nota de color y más desenfadada del GAMEFEST la puso DanceStar Party. Varios bailarines demostraron de lo que es capaz el juego.



En GAMEFEST se buscaba al doble español de Nathan Drake y la respuesta, como podéis ver en esta foto, fue masiva.



El stand de Battlefield 3, también espectacular, dispuesto como si se tratara de una tienda de campaña en plena batalla, con soldados incluidos.



PS Vita tenía un espacio exclusivo donde solo los que previamente se habían inscrito en la web de PlayStation podían entrar a probarla.

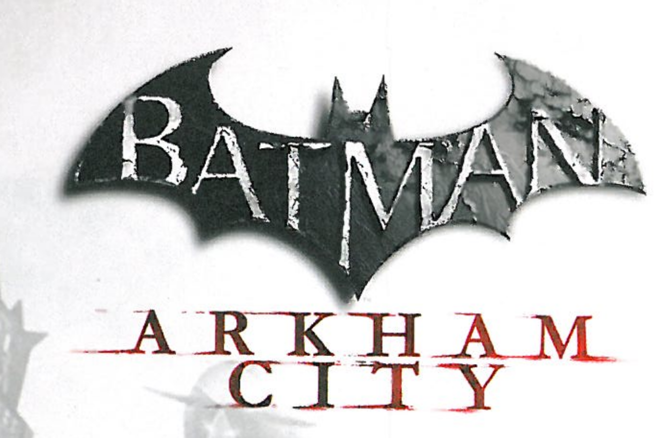
GAMEFEST ya es un referente europeo

Más de 60.000 personas visitaron la feria de videojuegos

El éxito total de asistencia confirma **GAMEFEST** como una de las ferias de referencia en Europa. 60.000 personas (20.000 más que el año pasado) se pasaron por el **GAMEFEST** durante los cuatro días que duró con el fin de probar y ver los juegos más esperados del momento: *Uncharted: La Traición De Drake, Battlefield 3, Call Of Duty: Modern Warfare 3*... Todas las compañías lucían con esplendor sus juegos estrella. Y solo unos pocos privilegiados (que previamente se registraron en la web de **PlayStation**) comprobaron las delicias de la nueva portátil de **Sony C.E.**, cuyo lanzamiento se prevé para el primer cuarto de 2012. En un espacio reservado y exclusivo se dispusieron varias **PS Vita** para que los asistentes comprobaran y disfrutaran de las nuevas funcionalidades de movimiento y táctiles, así como de la suprema calidad gráfica de la portátil con títulos como *Uncharted: Golden Abyss* o *Resistance: Burning Skies*.

A la cita no faltaron productores internacionales de la talla de Richard Lemarchand (*Uncharted 3*) o Meagan Marie (*Tomb Raider*) y nacionales como Daniel Sánchez-Crespo (*Invizimals*). Pero también asistieron jugones populares como los futbolistas Xabi Alonso y Pedro León.

EL PELIGRO ACECHA. TODO ESTÁ EN JUEGO.



ARKHAM CITY

21.10.2011

BATMANARKHAMCITY.COM









PlayStation Network














Los destrozados entornos urbanos ofrecerán al superviviente abundantes pruebas de adaptación al nuevo mundo en ruinas.




Ubisoft está esforzándose en que ambientación y desastres sean completamente realistas, lo que les lleva a asegurar que nunca se habrá plasmado el fin del mundo en un videojuego de esta manera.

PS3

Compañía **Ubisoft**
Programador **Ubisoft Shanghai**
Género **Aventura**



EXCLUSIVA

I Am Alive

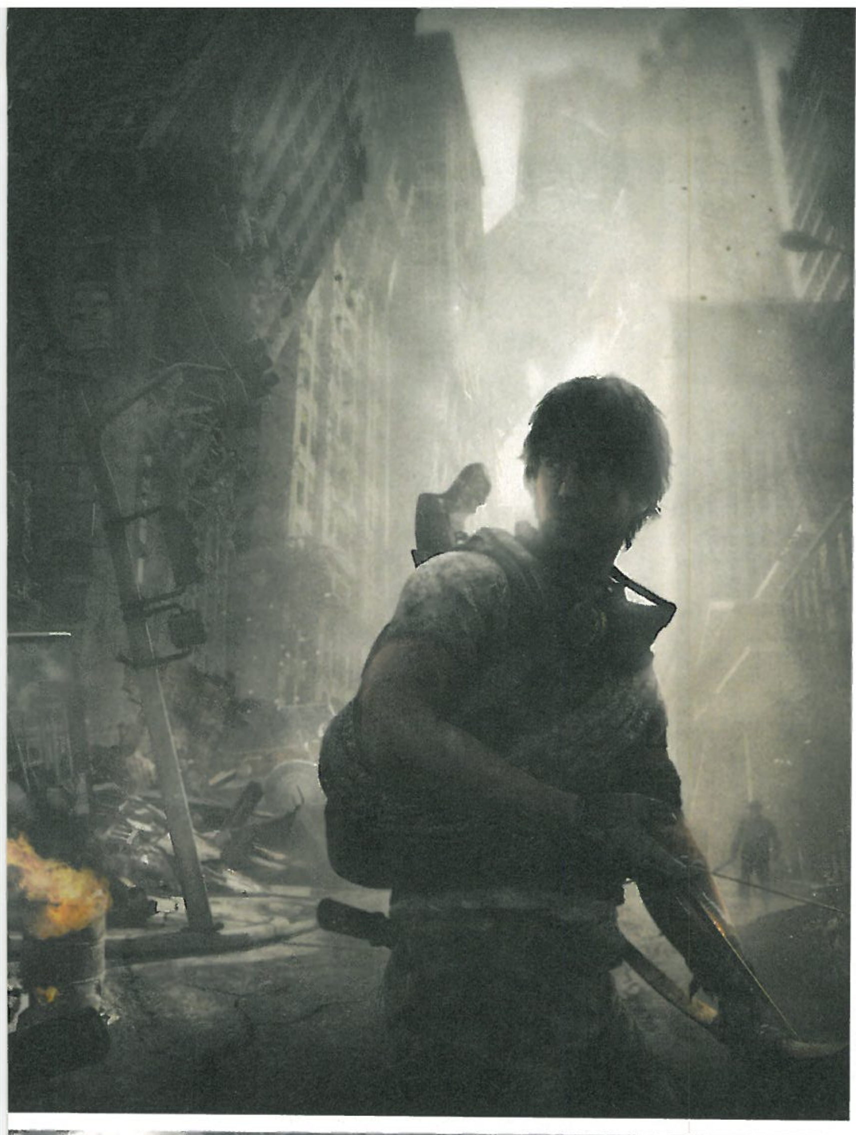
Nuevas imágenes e información sobre el esperado título post-apocalíptico

Es uno de los juegos más traqueteados y misteriosos de los últimos años. Y aunque ***I Am Alive*** encabezaba las apuestas cada vez que **Ubisoft** anunciaba la cancelación de una tanda de títulos en desarrollo, el juego de exploración, acción y aventura post-apocalíptica ha ido sobreviviendo hasta tomar una forma que parece definitiva (título descargable en *PS Store*), recibiendo además una nueva fecha de lanzamiento (primeros meses de 2012). Esperamos que estas novedades sean definitivas, porque el juego luce intrigante y distinto a la típica aventura apocalíptica, y las declaraciones de sus responsables de **Ubisoft Shanghai**, también. Nos cuentan que ***«el juego está más cerca del ambiente oscuro y deprimente de La Carretera que de la disparatada espectacularidad de la película 2012»***. Y eso es, para variar, un interesante golpe de timón.

El juego tiene lugar después de que un desastre llamado El Evento, cuyos detalles desconocemos pero que nos aseguran que será aterradoramente creíble, arrase la vida en todo el planeta y deje a unos pocos supervivientes refugiándose en ciudades hechas trizas. El protagonista emprende la búsqueda de su familia, enfrentándose a unos pocos desesperados y explorando las ruinas de la civilización. **Ubisoft Shanghai** no ha dado demasiados detalles acerca del desarrollo y la mecánica del juego, pero tienen el realismo como objetivo primordial. Por ejemplo, habrá armas de fuego, pero cada una de las balas será un tesoro por el que los personajes pelearán a muerte. Los víveres, los útiles que ayuden a sobrevivir en un entorno hostil serán también muy preciados.

Una de las grandes dudas del juego está en los combates: ¿tercera persona, *quick-time events*, *combos*? Aún no se sabe (aunque sí se sabe que habrá *QTE* en momentos clave de la acción), pero los desarrolladores comentan que será tan vital la pelea en sí como la intimidación del rival, faroleando acerca de las armas







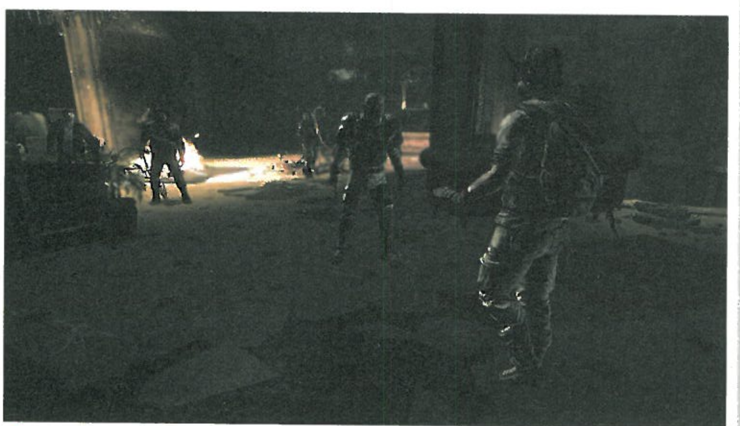


SURVIVAL EXTREMO

Así es como le gusta a **Ubisoft Shanghai** que se defina el género de ***I Am Alive***. Aseguran que el término *survival* o *survival horror* se ha visto devaluado con el paso del tiempo, y en las sagas emblemáticas del género, como *Resident Evil* o *Silent Hill*, han ido deslizándose elementos sobrenaturales y de acción que han hecho que se pierda el ansia por la supervivencia que tenían los primeros videojuegos de este tipo. Por eso, en ***Ubisoft Shanghai*** creen que otro buen término para definir ***I Am Alive*** sería *retro-survival*. Como en los viejos tiempos.



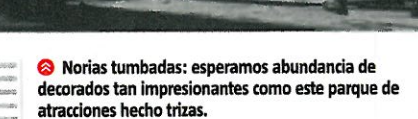
I Am Alive no es exactamente un juego de acción: los encuentros violentos serán muy escasos y se saldarán a menudo con amenazas. Pero no siempre.



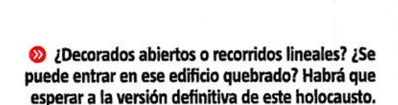
Aún no está claro cómo se desarrollarán los combates, pero algo nos dice que incluirán mucho diálogo, pocas acrobacias y, quizás, algún otro quick-time event. Lo descubriremos en 2012.



Los colores ocres y el ambiente desolado dan al juego un toque distintivo.



Norias tumbadas: esperamos abundancia de decorados tan impresionantes como este parque de atracciones hecho trizas.



¿Decorados abiertos o recorridos lineales? ¿Se puede entrar en ese edificio quebrado? Habrá que esperar a la versión definitiva de este holocausto.





de fuego y su potencia: en un mundo como este, una pistola vacía usada con inteligencia puede ser tan útil como una ametralladora. El resultado, en cualquier caso, no será bonito: la junta de clasificación norteamericana de edades le ha otorgado una M (para público maduro) por su lenguaje y su contenido violento, así que podemos esperar un juego rudo y que refleje el holocausto propuesto por **Ubi** en toda su crudeza.

Aún nos preguntamos si ***I Am Alive*** podrá sobrevivir con dignidad a su tortuoso desarrollo. **Ubisoft Shanghai** no es la primera compañía que se ha encargado de programarlo. Antes de ellos estaban los franceses **Darkworks**, responsables de los muy interesantes *Alone in the Dark: The New Nightmare*, *Cold Fear* y *Ghost Recon Advanced Warfighter*. En 2008 se comentó que la mismísima Jade Raymond apoyaba el proyecto, pero en 2009 se traspasó el juego a **Shanghai** sin más explicaciones. Declaraciones como la del CEO de **Ubisoft** Yves Guillemot en 2010, afirmando que el juego estaba siendo poco menos que reprogramado, hizo temer por el futuro de un título que finalmente, y para sorpresa de todos, será distribuido a través de *Playstation Store*.

En **Ubisoft Shanghai** aseguran que se encuentran cómodos en su nuevo destino dentro de las plataformas descargables. Según el estudio, a la *Store* van a parar juegos con un punto experimental y que no encajan en los lanzamientos Triple A, y en ese sentido ***I Am Alive*** es perfecto para ser descargado. ***«Hay que acabar -afirman- con la creencia de que las plataformas descargables de Sony y Microsoft solo sirven para alojar juegos retro, sencillos o en 2D»***. Una buena teoría, que esperamos que se haga realidad mientras afilamos nuestra navajita de explorador. *John Tones*



MONTAÑAS NEVADAS.
Jack tiene que atravesar las montañas de Independence Pass, en Colorado. Este nivel implicaba una continua interacción con el escenario, ya que los coches esquivaban sin parar desprendimientos y avalanchas que bloqueaban el paso.

CERCA DE DEATH VALLEY.
Por esa zona de la geografía norteamericana se desarrollaba una carrera en entornos desérticos que probó hasta qué punto EA Black Box está intentando que cada una de las carreras tenga una conducción única, dependiendo del decorado. Aquí primaba la velocidad y los tramos sin curvas.

Jack recorrerá Estados Unidos de punta a punta, desde San Francisco a Nueva York, en busca de un premio de 25.000.000 dólares.









Sin duda, la variedad de escenarios reales y la posibilidad de conducir distintos modelos de coches, cada uno con su estilo distintivo, es el gran atractivo de The Run.

Need For Speed The Run

De costa a costa de EE.UU. conduciendo los mejores coches del mundo

Viajamos hasta París para poner las manos sobre un nuevo nivel de ***Need For Speed: The Run*** y se confirman dos cuestiones que ya llevábamos bastante asumidas. Primera: ni **EA Black Box** (experimentados en la serie, suyas son entregas como *Underground*, *Most Wanted* o *Carbon*, entre otras) es **Criterion**, ni quiere serlo; ***The Run*** es más pausado y serio que ese festival *arcade* que fue *Hot Pursuit*. Segunda: se nota el poderío gráfico de *Frostbite 2*, el motor que debutará en breve en *Battlefield 3*, especialmente en los niveles nevados, donde la fluidez con la que los escenarios se derrumbaban sobre el vehículo era ciertamente impresionante. Los niveles que tuvimos ocasión de probar estaban aún necesitados de retoques, ya que abundaban los *bugs* y los fallos gráficos, pero apuntaban hacia el *Need For Speed* más cinematográfico de la serie.

En la presentación se pasó de puntillas por el polémico añadido de secuencias a pie solventadas con *quick-time events*. Tan solo se insistió en que no sumarían más de un 10% de la mecánica del modo Historia y que *Need For Speed* es, ante todo, un juego de conducción: sus 300 kilómetros de recorrido jugable, el triple que *Hot Pursuit*, lo atestiguan. Y lo comprobamos en las dos carreras que probamos en París: una pista nevada que ya se había visto en la **GamesCom** de Colonia, y una nueva en el desierto, donde la velocidad primaba por encima de la destreza. También se insistió en los puntos de experiencia que permitirían desbloquear coches al conducir de forma temeraria.

Aparte de *Frostbite 2*, el otro nombre propio más mencionado en la presentación fue *Autolog*: el sistema de rastreo de marcas y puntuaciones que debutó en *Hot Pursuit* vuelve en ***The Run***, con la posibilidad de revisar los tiempos y progresos de los amigos en el modo Historia. El resultado es un *NFS* que no pretende revolucionar nada, pero sí afinar y depurar la serie. ***John Tones***

Te contamos cómo se juega a Uncharted Golden Abyss, Resistance Burning Skies, Reality Fighters y a otros seis juegos más que acompañarán el lanzamiento de PS Vita

Ya tenemos PS VITA™

PlayStation®Vita

No hay consola buena sin juegos buenos que la respalden. Y **PS Vita** tiene las dos cosas: buen *hardware* y juegos increíblemente jugables que potencian sus nuevas funcionalidades. La vimos en el **E3**, pero aún no la habíamos probado. Y ahora, que ya la tenemos y hemos jugado con ella, podemos afirmar que es toda una revolución. La pantalla OLED, ligeramente más grande que la de **PSP**, ofrece una resolución de imagen que impacta en juegos como *Uncharted*, donde cada elemento del escenario deslumbra por sí solo. Y encima es multitáctil, con una respuesta inmediata y directa en títulos como *Little Deviants*, un juego diseñado en exclusiva para tocar y mover la portátil, y para trasladarnos a la Realidad Aumentada a través de la cámara que **PS Vita** lleva integrada. En otros como *Everybody's Golf* la mecánica se hace más farragosa pero, como en *Uncharted* o *Resistance,* siempre puedes optar por la jugabilidad clásica de los *sticks*, los botones X, Cuadrado... o por la cruceta direccional. Una de las grandes curiosidades que teníamos era cómo funcionaría el panel táctil trasero. Pues bien, es sensacional. En muchas ocasiones resulta anecdótico, como hacer trepar a Drake por una liana, pero en otros es necesario utilizarlo ya que en *Super Stardust Delta* tuvimos que destruir asteroides tocando la pantalla y el panel trasero a la vez. El universo **PlayStation** da un paso más tecnológicamente y en jugabilidad. *Anna*



DIFERENCIAS. Además de tener una pantalla más grande, en PS Vita se han suprimido todos los botones ubicados bajo la pantalla y se ha incluido un segundo stick analógico.



ERGONÓMICA. Aún más ergonómica que la original, PS Vita se adapta a tus manos casi como un guante. La pantalla, además, se ve perfectamente desde cualquier ángulo.



CÁMARA INTEGRADA. Como puedes ver en la foto, la cámara ofrece una calidad de imagen insuperable y una profundidad de campo con una nitidez absoluta.

Uncharted Golden Abyss

El juego de Naughty Dog es toda una declaración de intenciones que define el verdadero significado de PlayStation Vita

Es más que probable que si te acercaste al **GAMEFEST** y te pasaste por el *stand* de **Sony**, no te pudiste resistir a probar su **PS Vita** y uno de sus juegos estrella: ***Uncharted Golden Abyss***. Si no lo hiciste, te lo contamos nosotros: es toda una declaración de intenciones que define el significado de **PlayStation Vita**. Al principio puede que te resulte extraño utilizar todas esas funciones nuevas que incorpora la portátil de **Sony** (de movimiento y táctiles), pero hay que probarlas. Y si una vez que lo has hecho, no te convence, puedes volver al control tradicional y saltar con X, moverte con el *stick* izquierdo... Aunque, una advertencia, rápido te acostumbras a lo cómodo que es marcar el camino que ha de tomar Drake en las fases de plataformas o lo directo que es hacer que recobre el equilibrio al caminar por una pasarela simplemente moviendo **PS Vita** de derecha a izquierda. Su jugabilidad es realmente intuitiva y muy interactiva. Y gráficamente es espectacular. Se puede ver cómo el escenario se pierde en el horizonte y recrearte en cada detalle hasta llegar a él: una cascada, un puente en ruinas, el sol cayendo tras las montañas... Alta definición en estado puro luciendo en una pantalla que nada tiene que envidiar a la de un TV Full HD.



«SOLO SI TÚ QUIERES». Podrás jugar con las nuevas opciones táctiles y de movimiento de PS Vita, o bien disfrutar de la nueva aventura de Nathan Drake de manera tradicional.





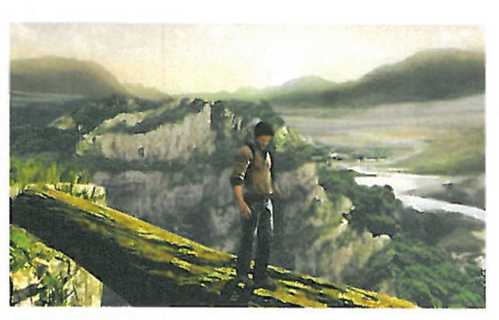
APUNTA Y DISPARA. Con el botón L apuntamos, con el analógico izquierdo nos movemos y con el derecho controlamos el punto de mira (esto último también se puede hacer moviendo la portátil).



USANDO EL GIROSCOPIO... con el fin de mantener el equilibrio al pasar por la pasarela. Para ello tuvimos que balancear de izquierda a derecha la PS Vita y Drake cruzó sin caerse.



ESCALANDO. Al saltar sobre una liana y tocar de abajo arriba la superficie trasera multitáctil, Drake subirá por ella. Evidentemente, también se puede hacer de manera tradicional, como el resto de acciones.



BELLEZA VISUAL. El juego es impactante a primera vista. Efectos lumínicos en tiempo real, texturas en alta resolución... La calidad de imagen no tiene nada que envidiar a las ediciones de PS3.



FROTA QUE TE FROTA. En la demo que probamos tuvimos que buscar cuatro trozos de un mapa y desvelar, frotando la pantalla, el dibujo que ocultaba. Algo muy sencillo, pero curioso de hacer.



¡LUCHA COMO UN CAMPEÓN! En los momentos de combate, en la pantalla aparecerá un icono (un puño), con tan solo tocarlo realizaremos un movimiento para dejar inconsciente al oponente.

Toca la pantalla
Así marcarás las plataformas a las que Drake deberá saltar y guiarás el camino que ha de tomar.





Resistance Burning Skies

Reúne lo mejor de los anteriores Resistance de PS3 y refuerza su jugabilidad con las nuevas funciones táctiles y de movimiento de PS Vita

Nos preguntábamos cómo sería un FPS en **PS Vita** y ya lo sabemos: una delicia jugable. La cámara se mueve con total precisión y de manera muy, muy suave. Controlando a Riley, comenzamos la *demo* con hacha en mano para enfrentarnos a las Quimeras cuerpo a cuerpo, toda una maravilla visual si quieres ver las vísceras de estas inhumanas criaturas. Seguidamente, cambiamos de arma simplemente tocando en la pantalla el icono de la metralleta. Tocamos los enemigos que nos atacaban y al pulsar R, *voilà*: ¡los derribamos de un solo disparo! Así de sencillo e intuitivo. Pero lo mejor vino después, con el uso de las granadas. Cuando en la pantalla apareció su icono, lo tocamos y trazamos el recorrido que queríamos que hiciera. Más exacto no podía ser: explotó justo en el objetivo deseado. Asimismo, nos confirmaron que a lo largo de la aventura todas las armas podrán ser actualizadas a través de la «Tecnología Grey».

Resistance Burning Skies también hace uso del sensor de movimiento y lo probamos en las coberturas. Puedes cubrirte de manera tradicional o inclinando **PS Vita** para que Riley se asome y vuelva a la posición original para resguardarse de nuevo.



TOCADO Y HUNDIDO. Cuando te enfrentes a varios enemigos a la vez, tócalos sobre la pantalla y quedarán seleccionados. Después aprieta el gatillo y matarás (en este caso) a tres Quimeras de un disparo.





COBERTURAS MOVIDAS. Resguárdate del ataque enemigo tras un murete. Balanceando PS Vita hacia arriba tu soldado se asomará para disparar. Vuelve a la posición original y se cubrirá de nuevo.



CONTROLANDO LAS BOMBAS. Algo también muy útil es seleccionar el ítem de bomba (que aparecerá en la parte de la derecha) y trazar sobre la pantalla el recorrido que quieres que haga. ¡No falla!



REALIDAD AUMENTADA. El campo de batalla será el que tú quieras: la mesa de tu salón, el fregadero de la cocina, el triciclo del vecino...

Reality Fighters

Un toque de humor y de Realidad Aumentada al catálogo de PS Vita

Una auténtica chifladura que hace uso de la cámara que lleva integrada **PS Vita** (por cierto, la calidad de imagen que ofrece es infinitamente mejor que la cámara de **PSP**) para trasladarte a la Realidad Aumentada. Cómo no, es un juego creado por los genios españoles **Novarama**, pero esta vez no te proponen cazar, sino luchar. Lo primero que hicimos fue crear a nuestro luchador: nos hicimos una foto, elegimos un *look* (corte de pelo, ropa, complementos...), arma (desatascador, fregona, extintor, paraguas, etc.) y, entre muchos otros parámetros, nuestra forma de combatir (bailarín, zombi, *rockero*...). Lo mejor, es ver a «tu yo» luchando por cualquier rincón de la casa con ademanes de bailarín de clásico. Lo dicho, ***Reality Fighters*** es una locura muy divertida y, sobre todo, curiosa.



MOLDEANDO AL LUCHADOR. Hazte una foto con la cámara que PS Vita lleva integrada para que el luchador sea como tú. Después elige sus atuendos.

SELECT FIGHTER
TON TON
OK
OPSM
BACK
PS VITA

Everybody's Golf

Perfecciona tu swing gracias al sensor de movimiento y táctil



SÚPER GOLPE. Coge la portátil como si fuera un palo de golf y golpea la bola como un golfista, girando la Vita hasta colocarla en posición vertical.



POR DELANTE Y POR DETRÁS. Para arrastrar la bola hasta la posición deseada, deberás tocar la Vita con dos dedos (por delante y detrás) y colocarla en el lugar que quieras para después golpearla.

Como si se tratara de un palo de golf. Así es como controlamos la **PS Vita** en la *demo*. Y es que, rotando la portátil, pudimos cambiar la perspectiva de la cámara para golpear la bola. Después, con las opciones táctiles interactuamos con el escenario y el personaje con el fin de cambiarlo de posición y modificar el ángulo de tiro. Como curiosidad, al tocar el panel táctil trasero levantamos un poco de polvo en el suelo. Son solo pequeños grandes detalles que enriquecen la jugabilidad de la saga, sin olvidar los parámetros que siempre hay que tener en cuenta a la hora de golpear la bola (fuerza del viento, desnivel...). Con este ***Everybody's Golf*** tuvimos la sensación de que realmente perfeccionamos el *swing*.



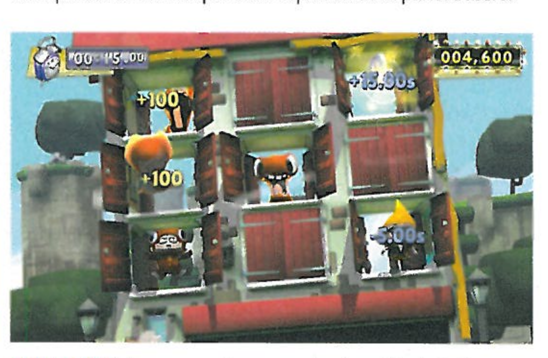
Little Deviants

Sobradamente ingenioso para hacernos tocar, mover y ver

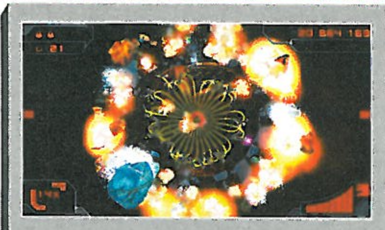
La *demo* incluye cuatro niveles de los 30 que contendrá, ¡y qué niveles! Tocando el panel trasero deformamos el terreno para mover a una criatura llamada *Deviants*; inclinando la portátil le guiamos a través de una cueva; con la cámara nos trasladamos a la Realidad Aumentada, a modo *Invizimals*, para capturarlos. Y, por último, en el nivel *House of Whacks* agudizamos los reflejos: según aparecían los *Deviants* de cara o de espaldas teníamos que tocar la pantalla o el panel trasero.



¡GIRA SIN PARAR! Tocando el panel trasero de PS Vita deformarás el terreno para hacer que se mueva el Deviants por donde desees.

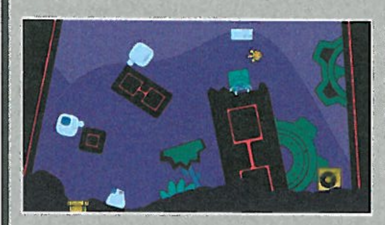


CUCU... TRÁS. Cada vez que se abra una puerta golpea al Deviants. Si aparece de cara, hazlo sobre la pantalla; si aperece de espaldas, toca el panel trasero.



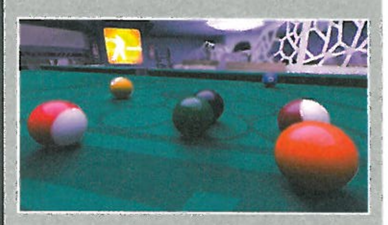
SUPER STARDUST DELTA

Todo un clásico renovado a las nuevas exigencias tecnológicas, aunque solo los 5 minijuegos (a desbloquear) son los que hacen uso de las funcionalidades **Vita**. El que probamos consistía en destruir asteroides tocando la pantalla y el panel trasero a la vez.



SOUND SHAPES

Sinceramente, a este título no le cogimos del todo el tranquillo. Hay que ser un poco músico para captar la esencia, ya que ***Sound Shapes*** nos propone «recolectar» notas para posteriormente componer la banda sonora de un nivel.



HUSTLE KINGS

Con el dedo, sobre la pantalla táctil, trazamos el recorrido que queríamos que hiciera la bola blanca para golpear las demás y, estratégicamente, las coláramos. Si sabes jugar al billar es pan comido, si no, tendrás que practicar mucho los golpes.

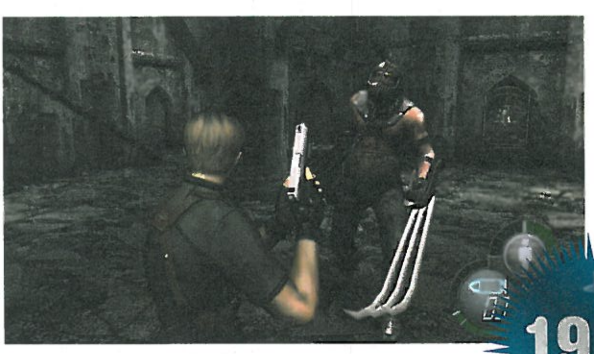


LITTLE BIG PLANET

La sensación de crear tus propios niveles aumenta con las nuevas opciones de **PS Vita**. Así, por ejemplo, tuvimos que trazar con el dedo sobre la pantalla táctil una pasarela para que dos *Sackboys* pudieran pasar al otro lado de una plataforma.

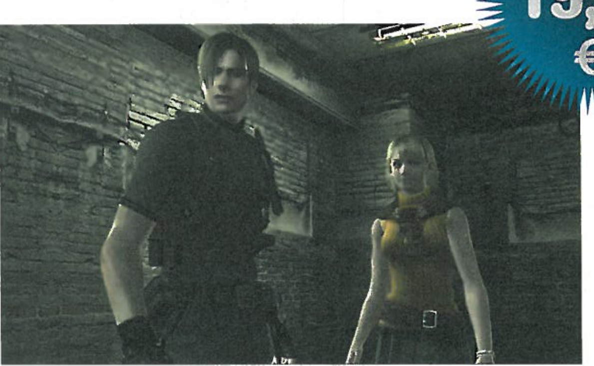


Analizamos todos los lanzamientos





19,90 €





El cambio radical en el sistema de ataque con respecto a anteriores Resident Evil acerca el juego al género shoot'em-up.

Las escenas de acción y los clásicos puzzles de Resident Evil se complementan a la perfección.

RESIDENT EVIL 4 HD



Género **Survival Horror**
Compañía **Capcom**
Desarrollador **Capcom**
Jugadores
On-line **Rankings**
Texto/Voces **Castellano/ Inglés**

Resident Evil es de las pocas sagas que no nos importaría revisitar una y otra vez. Ya han pasado quince años desde la aparición de la primera entrega y sigue divirtiéndonos como el primer día. No hay mejor excusa para hacerlo que la inminente aparición de su nueva entrega, *Operation: Raccoon City*, ni mejor forma de llevarlo a cabo que con uno de los mayores puntos de inflexión en la evolución de la saga: ***Resident Evil 4***.

Aunque se hizo de rogar más de lo esperado, *Resident Evil* entró en la generación 128 *bits* por todo lo alto, con un título que supo mantener los elementos que hicieron grande a la saga en el pasado, pero introduciendo otros nuevos que lo acercaron al género de los *shooters*. Este es el eslabón entre los *RE* clásicos y el espectacular *Resident Evil 5*, algo que un buen aficionado a la saga no puede permitirse perderse... aunque hay ciertos elementos que convendría destacar, para bien y para mal. Por suerte, para mal solo hay que hablar de su sistema de control, a medio camino entre los clásicos *RE* y los actuales FPS, que te obligará a apuntar y moverte utilizando el *stick* analógico izquierdo; el derecho solo se utiliza para mirar a nuestro alrededor. Entre los puntos fuertes del juego podemos destacar que parece creado de cero para **PlayStation 3** (a excepción de algunas texturas de bajísima resolución) y que reúne ciertas características (argumento, desarrollo...) que lo convierten en uno de los mejores *Resident Evil* de la historia. *Doc*



PS2 VS. PS3. De entre todas las versiones HD que hemos analizado, RE4 es sin duda una de las más espectaculares. Parece creado desde cero para PlayStation 3.



EVALUACIÓN

Tan solo algunas texturas te recordarán que estás ante un juego de PlayStation 2. Como juego, Resident Evil 4 reúne ciertas características que lo convierten en uno de los mejores títulos de la saga. Uno de esos juegos que no te puedes perder.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,8	8,4	8,8	9,0	-	8,8



Parece creado desde cero para PS3, a excepción de algunas texturas.

Combinación perfecta entre los puzzles de Survival Horror y la acción de un shooter.

NO ES UNA CARRERA QUE GANAR.
ES UNA CARRERA POR SOBREVIVIR.

NEED FOR SPEED
THE RUN
CORRE POR TU VIDA

A LA VENTA 17.11.11 WWW.NEEDFORSPEED.ES







PlayStation Network

XBOX 360


Wii







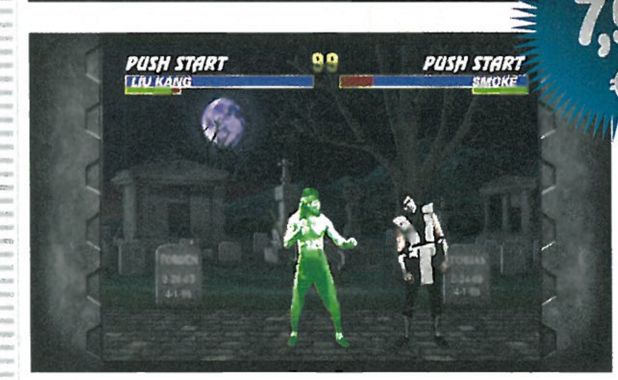


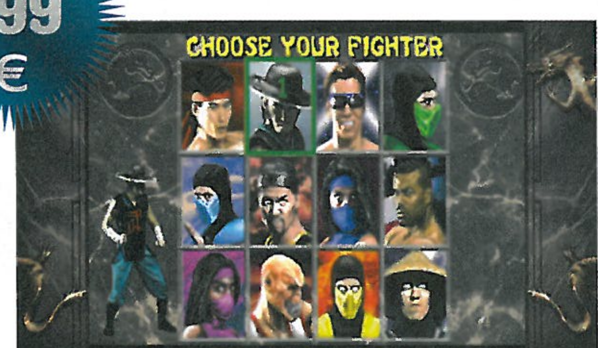







7,99 €





Las penurias de las primeras versiones domésticas de los arcades originales, con sangre censurada y fatalities aguados, han desaparecido. Prepárate para presenciar genuinos surtidores de sangre espesa.

Como en Street Fighter, como en Tekken, algunos de estos luchadores son auténticos clásicos del género: Johnny Cage, Reptile, Sub-Zero, Scorpion... genuinos brutos primigenios.

MORTAL KOMBAT
ARCADE KOLLECTION





Género **Lucha**
Compañía **Warner Bros. Int. Ent.**
Desarrollador **Other Ocean, NetherRealm Studios**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-Voces **inglés**

Estaba cantado: tras el éxito comercial y de crítica (esto último, por primera vez en mucho tiempo) del último y excepcional *Mortal Kombat*, una recopilación de los juegos clásicos de la saga estaba asegurada. Esta colección llega con todos los juegos que pasaron por los *arcades*, con la saludable excepción de la horrible cuarta entrega, y el resultado es un baño de «kombates» sangrientos que hará las delicias de los aficionados a la violencia de dibujo animado, los ninjas de tres al cuarto y la peculiar imaginería grotesca y macabra de la serie creada por Ed Boon.

Este ***Arcade Kollection*** llega con muy pocas novedades más allá de la perfecta emulación de las tres primeras entregas de la serie: un par de filtros de imagen de los que conviene mantenerse a distancia y la posibilidad de jugar On-line, aunque las salas para encontrar contrincantes no son gran cosa y las partidas sufren de un terrible *lag*, a años luz de la estupenda respuesta On-line del último *Mortal Kombat*. Los juegos, eso sí, son gloriosos... si te gusta *Mortal Kombat*, cosa que no es garantizable ni siquiera aunque te haya entusiasmado la última entrega. Los primeros juegos de la serie tienen un ritmo pausado, para muchos jugadores deficiente, y carecen de la fluidez y frenetismo de clásicos como *Street Fighter II*. Son títulos que han envejecido a su manera, sobre todo el primero, pero si llegas a entender su ritmo (especialmente de la excelente tercera parte), te darán horas de diversión descerebrada. *John Tones*



MUJER GIGANTE DE CUATRO BRAZOS CONTRA POLICÍA. Los luchadores grotescos y las combinaciones chuscas de combatientes estaban desde el primer juego de la saga.



EVALUACIÓN

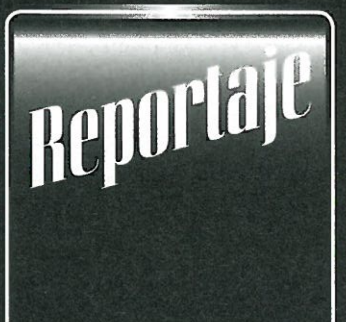
Las emulaciones son impecables y el On-line, deficiente. Dicho eso, es Mortal Kombat clásico con todo lo bueno y malo que conlleva: si te gusta su jugabilidad machacona y cazurra y adoras su galería de luchadores, necesitas esta recopilación.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE
8,2	7,0	8,2	7,5	6,0

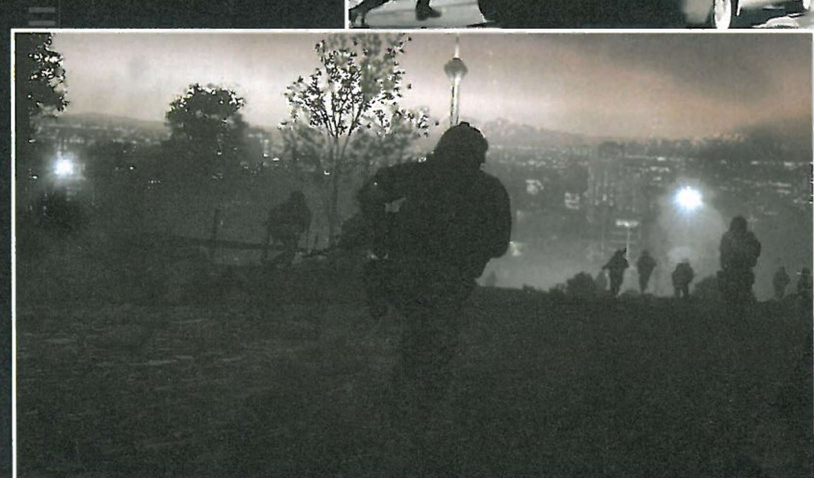
Visualmente único, la fuerza de su violencia cartoon sigue completamente intacta.

Si eres novato, quizás nunca llegues a hacerte con su estilo, pero si no...











Sí, de acuerdo, a bocajarro se mata mejor, pero te recomendamos que uses los ataques cuerpo a cuerpo... O seas rápido como el viento.

Parapétate, pero no te duermas: los entornos destruibles también afectan a la zona de cobertura.

BATTLEFIELD 3

Una agresiva campaña de marketing evidencia que Electronic Arts y DICE tienen toda la intención de convertirse en la referencia en materia de shooters bélicos en primera persona. Con o sin el permiso de «Modern Warfare».



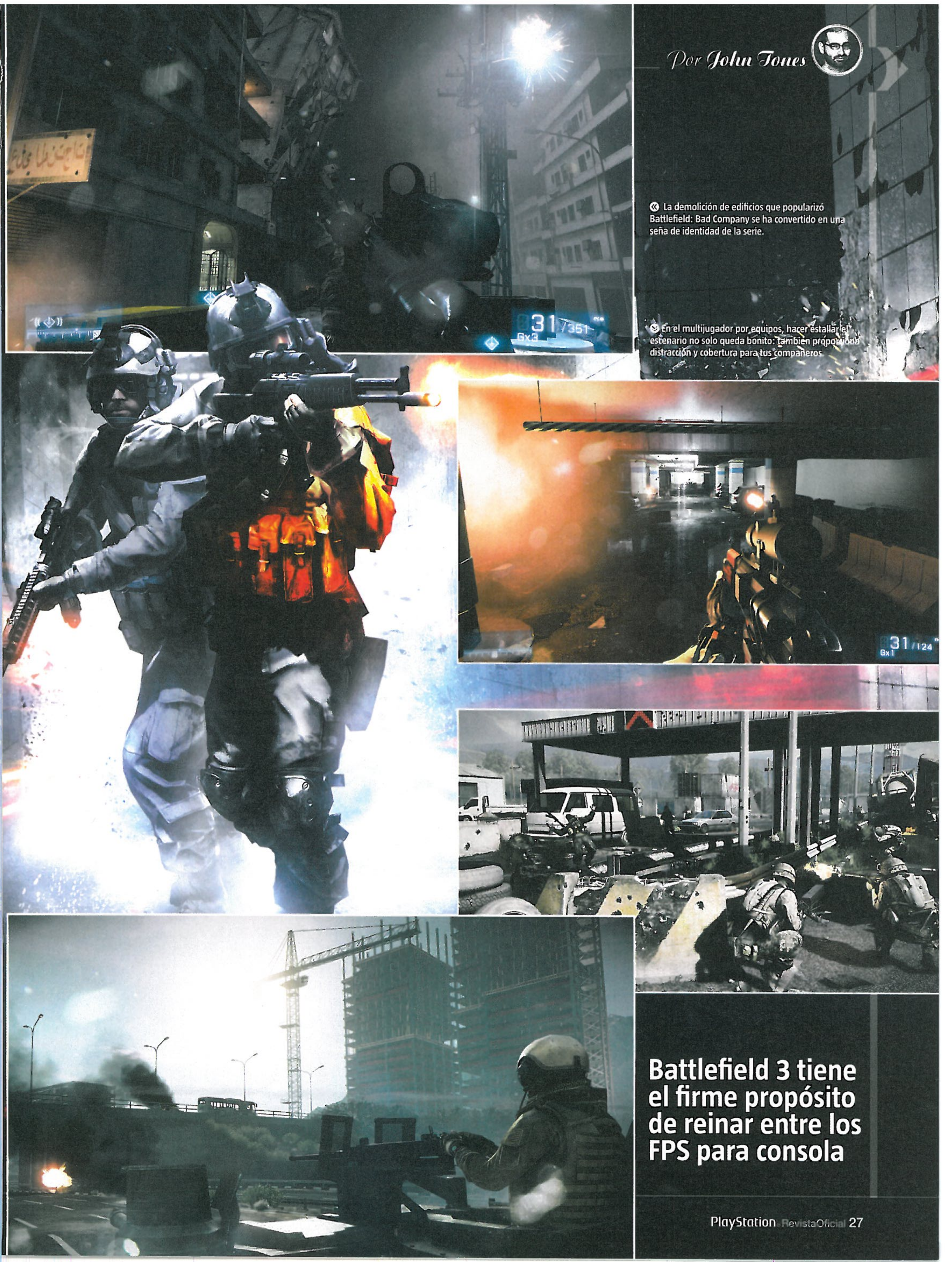
La forma de publicitar su franquicia estrella por parte de **EA** y las declaraciones de los responsables de **DICE** acerca de su superioridad técnica y jugable con respecto al *blockbuster* de **Activision** son constantes. Va camino de convertirse en el «*PES Vs. FIFA*» de las próximas temporadas (y con **Electronic Arts** metida en ambos conflictos, acabaremos pensando que le gustan estos retos), una genuina «*modern warfare*» del ocio cuyo provisional ganador conoceremos en unos meses.

Sin embargo, hace solo unas semanas, asistimos a un evento en París donde jugamos en exclusiva a varios modos de juego, haciéndonos una idea aproximada de las virtudes del título. Allí nadie mencionó la competición con *Modern Warfare*: en **DICE** están convencidos de que las explosivas características de ***Battlefield 3*** hablan por sí mismas, sin necesidad de sacar a relucir a la competencia.

ATACA CON CABEZA

Por así decirlo, *Battlefield* hace una aproximación más táctica a la acción bélica. No deja de ser un *arcade* en primera persona para todos los públicos, explosivo, contundente y entregado a las imágenes de impacto (vimos un par de bombardeos nocturnos en el modo Campaña que quitaban el aliento), pero hay ciertos matices en sus modos de juego que hacen que *Battlefield* vaya algo más allá de simples «todos contra todos», especialmente en su gran multijugador.

Por eso se han perfilado las clases disponibles: será importante que en los equipos multijugador, los escuadrones estén equilibrados y cada soldado sepa hacer su trabajo. Las clases son cuatro: Asalto (que sustituye al Médico al poder reanimar a los compañeros caídos), Apoyo (con ametralladora

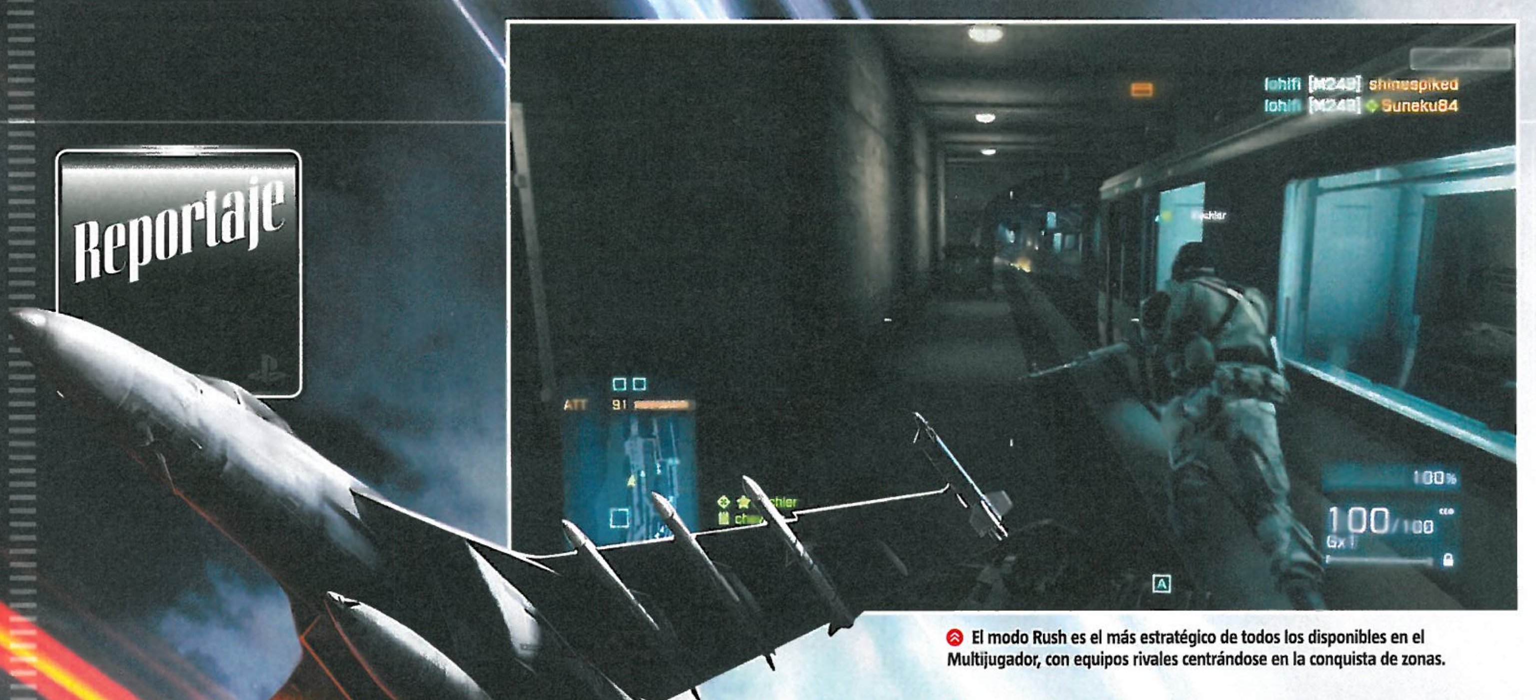


Por John Jones

La demolición de edificios que popularizó Battlefield: Bad Company se ha convertido en una seña de identidad de la serie.

En el multijugador por equipos, hacer estallar el escenario no solo queda bonito: también proporciona distracción y cobertura para tus compañeros.

Battlefield 3 tiene el firme propósito de reinar entre los FPS para consola



El modo Rush es el más estratégico de todos los disponibles en el Multijugador, con equipos rivales centrándose en la conquista de zonas.

Se ha estudiado a fondo armamento auténtico para que hasta esas nubecillas de polvo que levantan los balazos sean fieles a la realidad.



El nivel cooperativo no tendrá pantalla partida, como es habitual en otras series





¡QUE LLEGA LA AVIACIÓN!

Aún no hay muchos detalles, pero se confirma que Battlefield 3 tendrá aviones y combate aéreo. Se trata de uno de los sellos distintivos de la franquicia y también el que exige mayor potencia tecnológica a las máquinas que soportan el juego.

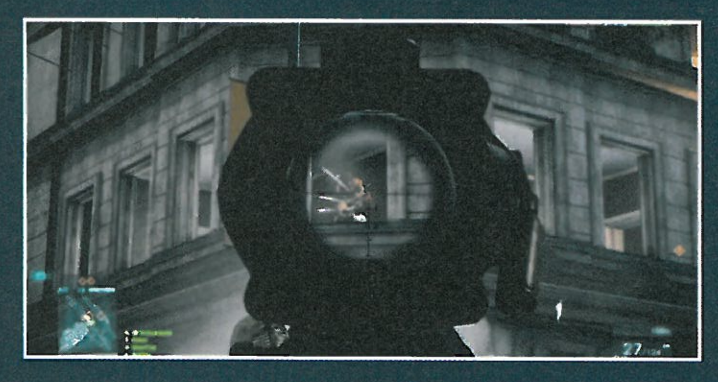


ligera y posibilidad de usar armamento pesado), Ingeniero (que puede reparar los vehículos propios y sabotear los de los enemigos, además de estar equipado con una ametralladora de luz que puede cegar a los contrincantes) y *Recon* (equipado con rifle de francotirador y explosivos C4). La importancia de la compenetración entre ellos pudo verse en un nivel, *Conquest* (ver cuadro), ambientado en París. Divididos en dos equipos, uno de atacantes y otro de defensores de distintas zonas, fuimos explorando -y reduciendo a escombros- un nivel que comenzaba al aire libre y posteriormente entraba en el metro de París, para acabar en las estrechas callejuelas de la ciudad. Nos gustó la complejidad del mapeado, que permitía múltiples formas de afrontarlo, según el gusto de cada jugador: la variedad de las características del nivel (aire libre primero, pasillos y zonas estrechas después) exigía cierta versatilidad en el jugador, y sin duda refuerza los comentarios de **DICE** cuando afirman que habrá que sudar para conquistar y dominar cada rincón multijugador de ***Battlefield 3***.

Las clases serán Recon, Ingeniero, Asalto y Apoyo

También tuvimos ocasión de probar un nivel en cooperativo del que subrayemos que, a pesar de su linealidad y de que en ocasiones se notaba demasiado la mano invisible de **DICE** conduciendo y guiando a los jugadores (nada que no hayamos visto de forma más abusiva en otros juegos del género), el nivel -consistente en el rescate de »

Multijugador: masas enfurecidas en conflicto









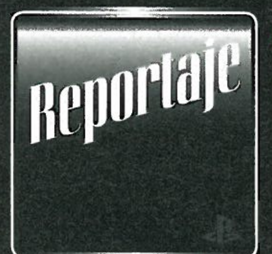








Que nadie se engañe: el auténtico corazón de ***Battlefield 3*** (el mismo que ha mantenido activo y muy saludable durante meses y meses a su rival *Modern Warfare*) es el multijugador. **DICE** se ha volcado en hacer que sea una experiencia rica y compleja aplicando lo que ha aprendido en anteriores juegos de la saga (algunos de ellos, exclusivamente multijugador) y por lo que hemos podido comprobar, las lecciones se han aplicado perfectamente. Los modos clásicos en la saga, *Conquest* y *Rush*, siguen presentes en el juego. *Conquest* es un clásico modo de Capturar la Bandera, pero al estilo *Battlefield*: con vehículos y con un número de *respawns* limitado. *Rush*, por su parte, será sin duda el núcleo multijugador de ***Battlefield 3***, donde hasta 24 jugadores divididos en dos grupos de ataque y defensa combatirán en torno a estaciones que hay que volar por los aires (o impedirlo). Para jugadores amantes de las emociones fuertes e intensas en el multijugador, *Squad Rush* asegura un enfrentamiento tenso y largo a pequeña escala, con dos equipos de 4 jugadores sudando la gota gorda. Junto a ellos destacan dos clásicos como *Team Deathmatch* (12 jugadores contra 12) y el *Squad Deathmatch* (4 equipos de 4 jugadores enfrentados en un conflicto algo más táctico y reducido).



un prisionero en una ciudad durante la noche- era lo suficientemente variado como para dejarnos con ganas de más: protección de terceros, compenetración con el compañero, conducción de tanques...

En cuanto al modo para un jugador, algo más superficial que el multijugador, pudimos probar entera la famosa Operación Guillotina. Es un nivel completamente guiado, ambientado en Teherán, nocturno y con abundancia de secuencias «scriptadas». Tenía incluso algún que otro momento a cámara lenta, muy cinematográfico y con un compañero que en todo momento indica qué camino tomar para un nivel cuya intención es, clarísimamente, hacer la competencia a *Modern Warfare* en términos de ruido mediático y accesibilidad total. Es un nivel perfecto para mostrar el caramelo técnico que supone ***Battlefield 3***, arrancando al aire libre, haciendo que el jugador descienda una colina, participe en un bombardeo y asegure un edificio.

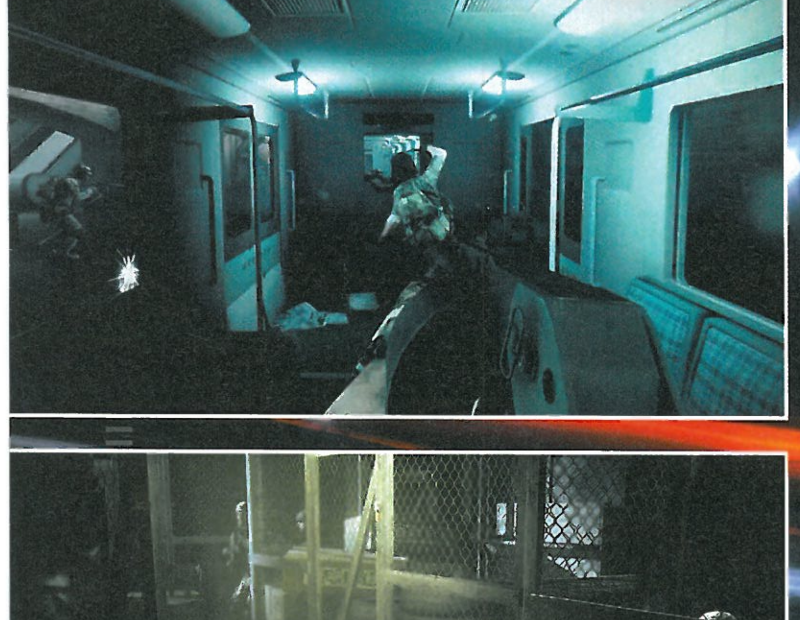
En la presentación se subrayaron algunos aspectos de ***Battlefield 3*** que evidencian el mimo que se ha puesto en determinados detalles del juego. Uno de ellos es el sonido: se ha cuidado con enfermiza atención el realismo no solo de los efectos de disparos, explosiones y derrumbamientos, sino también los ruidos que emiten los *gadgets* militares y, en general, todo lo que se puede escuchar en medio de un conflicto armado. Puede parecer un detalle sin importancia, pero son cuestiones como esas las que garantizan la inmersión del jugador, especialmente en el modo Campaña, donde se

Algunos de los mapas estarán situados en lugares como Teherán, Sarajevo, Solimania, París, Nueva York u Omán



Aún no hemos podido calibrar el alcance de la destrucción que admiten los escenarios, pero en DICE insisten en que será notable.

El metro es el claustrofóbico escenario donde se desarrolla parte de la primera beta multijugador que se mostró del juego.







Los 9 mapas que componen el multijugador están disponibles para todos los modos, dando pie a experiencias de juego muy diversas.

La ambientación levemente futurista y el tonillo apocalíptico del argumento dan un toque de asfixiante urgencia a Battlefield 3.

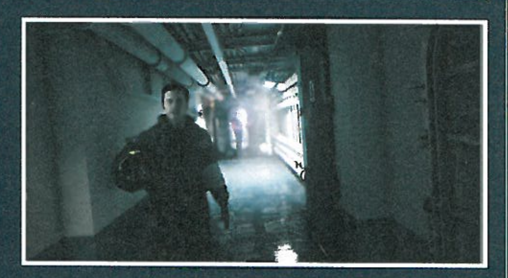
En el modo multijugador, las características de las clases permiten jugar tanto como un lobo solitario como en colaboración con otros.

Es el debut del motor Frostbite 2, perfecto para la destrucción de decorados

Modo Cooperativo

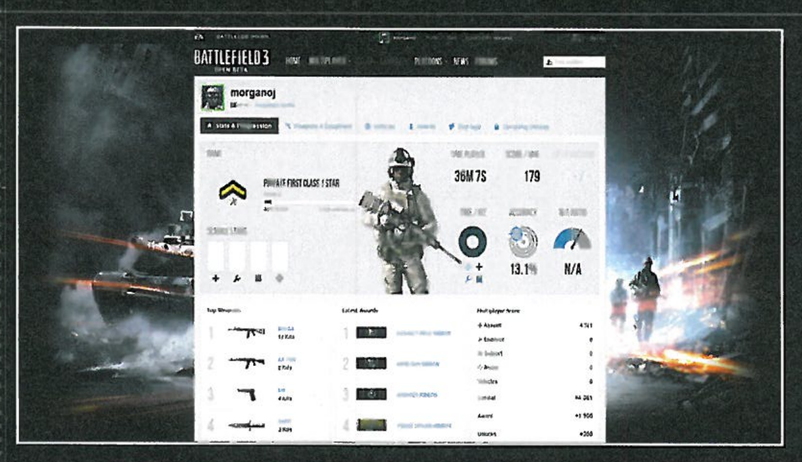








El modo Cooperativo que disfrutamos en nuestro viaje a París nos permitió catar distintos aspectos del juego: desde la incursión en un edificio intentando no ser detectados hasta la escolta de un prisionero, pasando por una traca final a bordo de varios tanques con los que dejamos unas cuantas calles de la ciudad en la que se desarrollaba el mapa hechas un cromo. Sin olvidar, eso sí, al compañero, a quien había que atender cuando caía herido. El juego no tendrá pantalla partida en el cooperativo, pero a cambio estará firmemente ligado al *Battlelog*, donde se podrán seguir las marcas de nuestros compañeros de batalla para intentar superarlas.



BATTLELOG

Battlelog será la forma perfecta de estar al corriente de tus estadísticas de juego y las de tus amigos. Mezcla de red social y almacén de cifras y datos, cada una de las acciones efectuadas en Battlefield 3 quedará reflejada en una base de uso gratuito y a la que se puede acceder en todo momento desde battlelog.battlefield.com.





Un asesor militar se ha asegurado de que el realismo sea total

» puede predecir por dónde pasará y en qué circunstancias.

En París tuvimos ocasión de conocer a Andy McNab, un asesor militar que ha asegurado el realismo de todo lo que sucede en ***Battlefield 3***. Veterano en varios conflictos armados, con 18 años de experiencia en las Fuerzas Especiales Británicas, ha garantizado que el modo de comunicarse de los soldados de ***Battlefield 3*** es fiel a la realidad. También ayudó con su experiencia y sus consejos a que las tácticas y formaciones de ataque que se plantean en el multijugador y la Campaña tengan sentido desde un punto de vista militar y sean similares a las que se efectuarían en la realidad.

En resumen, y tan solo a unos días del lanzamiento del juego, nos quedó muy claro que ***Battlefield 3*** es un contendiente bastante serio para *Call Of Duty: Modern Warfare 3*, y va a hacer todo lo posible por asegurarse la victoria. Tácticas reales, edificios que se derrumban, sonidos de impacto y espectacularidad, desde luego, no le faltan al título de **EA**.

ENTREVISTA CON...



KARL M. TROEDSSON

CEO de DICE

Explicándonos el juego, habéis puesto mucho énfasis en la cuestión del sonido.

Sí, creemos que es un componente imprescindible del juego y hemos cuidado mucho ese aspecto. La experiencia completa de ***Battlefield 3*** no puede prescindir del audio, y en un juego bélico como este, además de variado y realista, debe ser un componente molesto. No es agradable escuchar una detonación o un arma, y así lo hemos reflejado en esta entrega de la serie.

Sin duda, buena parte de la campaña publicitaria de *Battlefield 3* se ha centrado en los entornos destruibles. Desde el punto de vista de la mecánica de juego, ¿es tan imprescindible?

Sobre todo, no lo hemos hecho únicamente para dar espectáculo. Rompe la ilusión de estar en pleno conflicto bélico si el jugador está pilotando un tanque y tiene que detenerse porque hay ante él un pequeño muro. En lo jugable, la destrucción de escenarios abre todo un abanico de tácticas al jugador: si tiene que sortear un edificio, ya no tiene necesariamente que rodearlo, también puede derribarlo.

¿De qué aspecto de *Battlefield 3* estáis más orgullosos en DICE?

Principalmente de tres. Primero, de la enorme escala del juego. Todo funciona a un nivel enorme e impresionante. Segundo, de su profundidad. ***Battlefield 3*** puede jugarse eternamente: la customización, los secretos... todo es inabarcable. Y tercero, el *Battlelog*, que no solo va a hacer que la experiencia de juego sea más colectiva y divertida, sino también más sencilla y ordenada.

3 FORMATOS EN EL MISMO PACK



BLU-RAY
para experimentar la alta definición





DVD
para divertirte en cualquier lugar





COPIA DIGITAL
para tu Smartphone o Tablet

¡DISFRÚTALA DONDE QUIERAS!

X-MEN
PRIMERA GENERACIÓN

YA A LA VENTA

DESCUBRE CÓMO EMPEZÓ TODO
CON ESTE NUEVO PACK

Y TAMBIÉN DISPONIBLE EN ESTAS EDICIONES ESPECIALES*

*UNIDADES LIMITADAS

Y no te pierdas la mejor colección BLU-RAY PREMIUM
¡Disfrútala en tu PS3!



Síguenos en: www.facebook.com/FoxHomeSpain



Reportaje

TOKYO

Con sus 1.250 stands dentro del centro de convenciones Makuhari Messe, el TGS ha batido el récord de visitantes este año.

心が躍れば、それはGAMEです。
TOKYO GAME SHOW 2011

A LA VENTA EN FEBRERO 2012

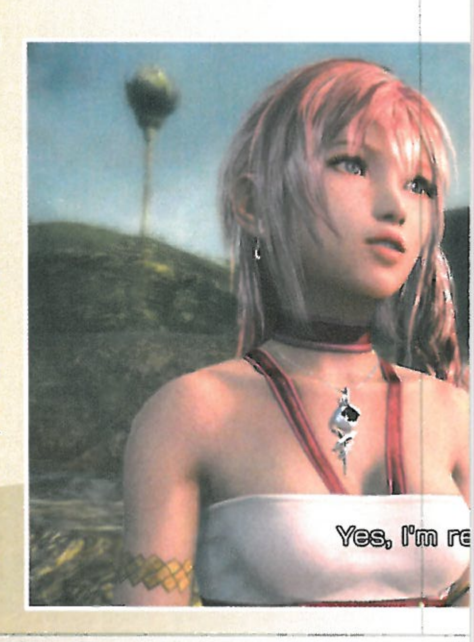
PS3

Final Fantasy XIII-2

Uno de los platos principales del menú del TGS era Final Fantasy XIII-2, secuela del Final Fantasy XIII que llega el 3 de Febrero de 2012 a Europa

Square Enix

En en esta última entrega los creadores del universo *Final Fantasy* han hecho un juego muy completo y llamativo, digno de ser jugado intensamente. El título contiene los aciertos evidentes del anterior: gráficos impresionantes, una banda sonora elaboradísima y combates dinámicos. Y, lo que es más importante, el juego presenta unas interesantísimas novedades, que hacen que la línea recta recorrida en *Final Fantasy XIII* se convierta en una nueva carretera con cinco carriles, muchas salidas, curvas... Nos referimos a misiones secundarias, *NPC's* con ganas de hablar, el *Live Trigger* -que supone tomar decisiones que afectan al desarrollo de nuestra aventura-, y al Umbral de las Eras, que nos permite hacer complejos viajes en el tiempo. La historia transcurre años después de que Lightning y sus compañeros salvaran el Nido. En esta ocasión el personaje buscado en *Final Fantasy XIII* se convierte en el buscador: Serah es la protagonista del juego, y la que busca a su hermana Lightning, a la que muchos dan por muerta. El otro protagonista es Noel, un nuevo y misterioso personaje que ayudará a Serah en su búsqueda. Estos son solo algunos retazos sobre ***Final Fantasy XIII-2***. Compartiremos con vosotros toda la información exclusiva que tenemos en el número de Diciembre.



GAME SHOW 2011



Haciendo cola durante horas con 40º... Pero merece la pena por el «pai-pai» que te dan por jugar a Metal Gear.



Parecen hormiguitas pero, ¡no! Son cientos de gamers japoneses sedientos de novedades.

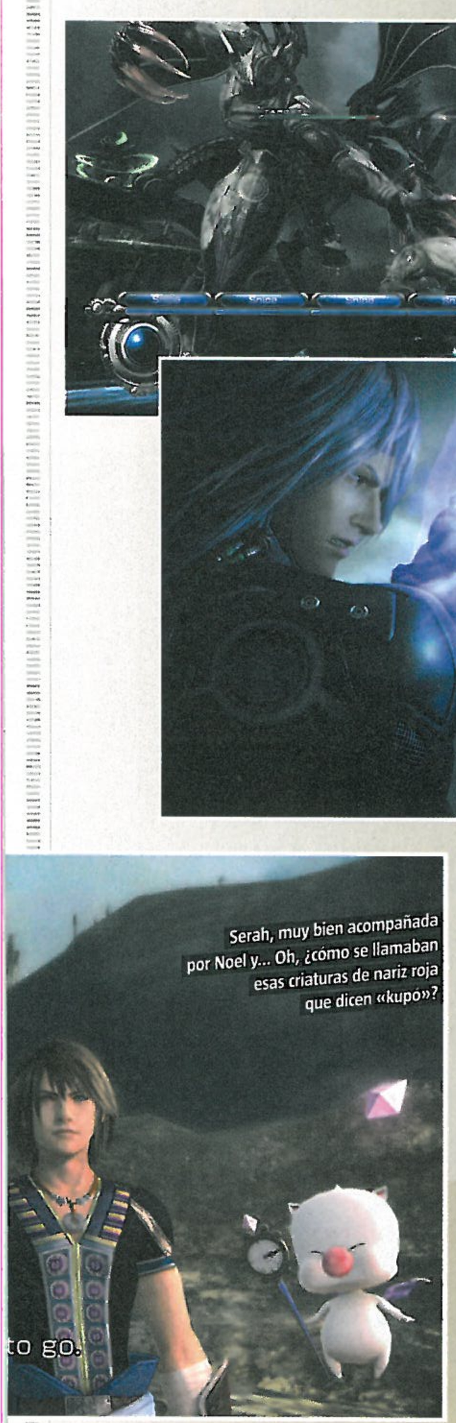


También merece la pena hacer cola por jugar con PS Vita... ¿A que ahora no les compadecéis?



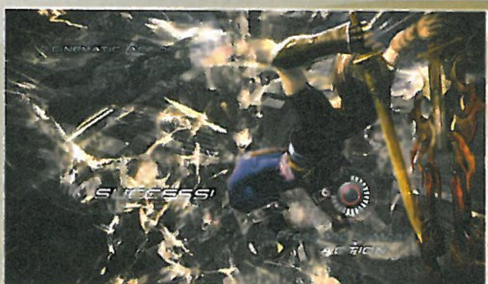
Lightning no se lleva muy bien con este tipo. Sí, es el mismo que aparece en el logo y recuerda un poco a Sephiroth, ¿quién será?





Serah, muy bien acompañada por Noel y... Oh, ¿cómo se llamaban esas criaturas de nariz roja que dicen «kupó»?





Final Fantasy Type-0





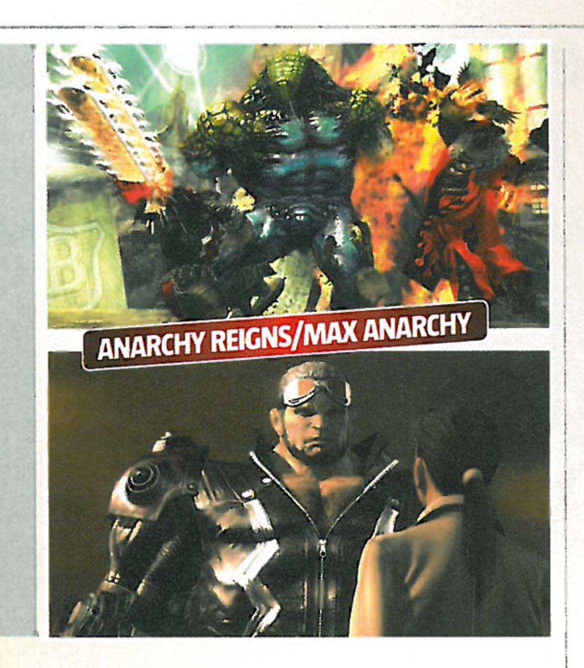




Final Fantasy Type-0 se desarrolla en *Oriens*, un mundo dividido en cuatro reinos. Cada región está protegida por un cristal de poder, y en torno a estos se construyeron las escuelas de magia *Pristylium*, ancestrales santuarios guardianes de las gemas.

En el *hands-on* nos encontramos jugando al ***Final Fantasy Type-0*** para **PSP**... en japonés. Pero eso se arreglaba utilizando un idioma universal: sacudiendo a los monstruos, utilizando magias y sacando partido a un equipo de doce personajes entre los que elegir a un combatiente principal.



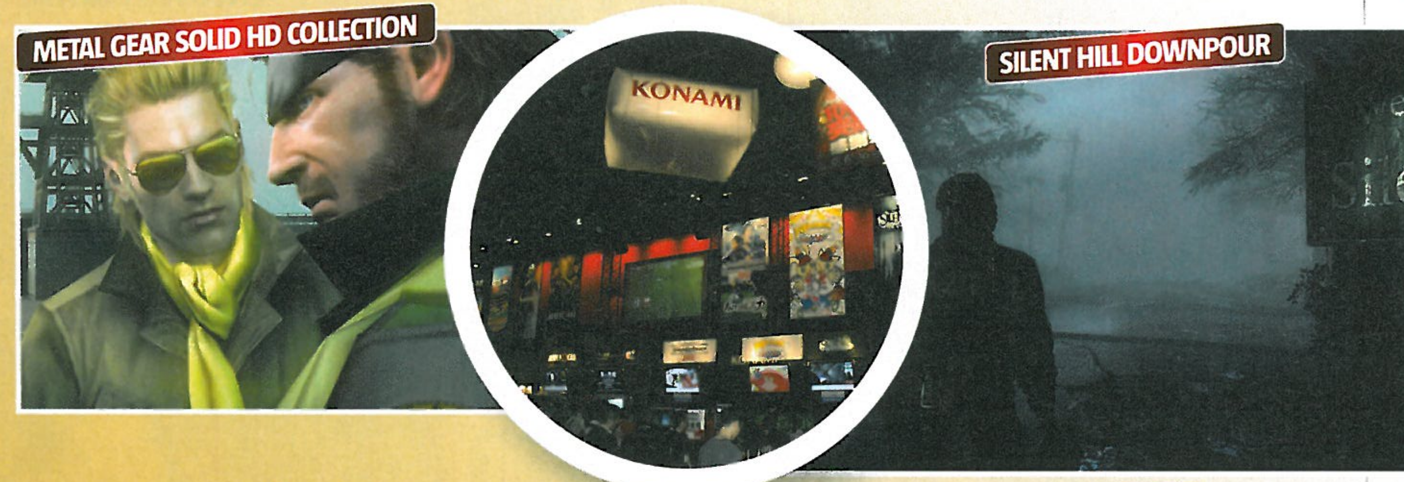


Sega

En el stand de **Sega** encontramos varios juegos para **PS3**. Destacamos dos. El primero es el *shooter Binary Domain*. En él vivimos el enfrentamiento de los hombres con las máquinas en un Tokio destruido. Es el año 2080 y diriges un escuadrón que trata de evitar el avance de los robots, contando con la posibilidad de dar órdenes con comandos de voz a tu equipo, y estableciendo un vínculo fuerte con los componentes del que dependeremos bastante.

El otro juego es ***Anarchy Reigns/ Max Anarchy***, un juego de lucha post-apocalíptico en el que te pueden sacudir en cualquier momento por la espalda. Se nota que es de los creadores de *Bayonetta*, y es que tenemos ante nosotros un juego con acción frenética y personajes tan curiosos como un robot al más puro estilo *Transformers,* o un humano-felino con una pierna biónica para disparar. Aunque tendremos un modo Historia con dos campañas, lo más divertido del juego es destrozar a tus oponentes en el modo multijugador... en escenarios reducidos y en cinco minutos.

Konami

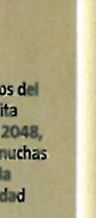


Una de las preguntas que nos hacíamos en este **TGS** es si finalmente tendremos el ***Metal Gear Solid: Rising***. Hideo Kojima nos anunció en la conferencia de **Konami** que el juego, que estará disponible para **PS3** y posiblemente para **PS Vita**, tendrá como año de lanzamiento el 2012. Siguiendo con *Metal Gear Solid*, sabemos que la colección HD para **PS3** aparecerá en Japón el 23 de noviembre, (y el día 10 del mismo mes se podrá adquirir por separado ***Metal Gear Solid: Peace Walker***) con sus correspondientes ediciones limitadas, y el próximo año estará disponible para **PS Vita**. Esos *remakes* se moverán a 60 *frames* por segundo (en el *Peace Walker* original para **PSP** contábamos con 30 *frames* por segundo).

Otras novedades de **Konami** son ***Silent Hill: Downpour***, que se jugaba dentro de una habitación a oscuras en el **TGS**, y ***Neverdead***. Este juego, como bien indica el nombre, parte de la premisa de que el protagonista es inmortal: un demonio que se dedica a cazar a otros demonios. Siendo inmortal no se libra de llevarse piñas, así que tendrá que recoger las partes del cuerpo que pierda cuando le dañen mientras defiende a su compañera, que casualmente es mortal. Humor negro, sí.



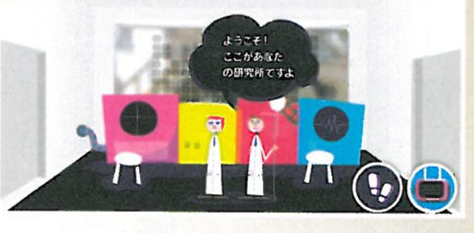




Entre los 26 juegos del lanzamiento de PS Vita tenemos el WipEout 2048, que tiene pintaza y muchas posibilidades, como la utilización de la realidad aumentada.







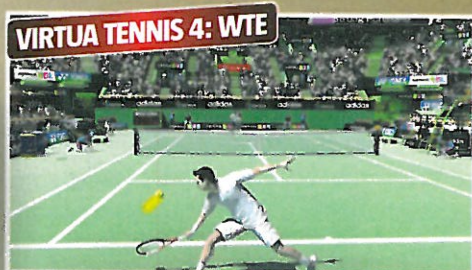


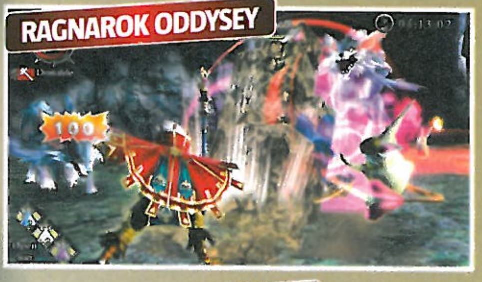




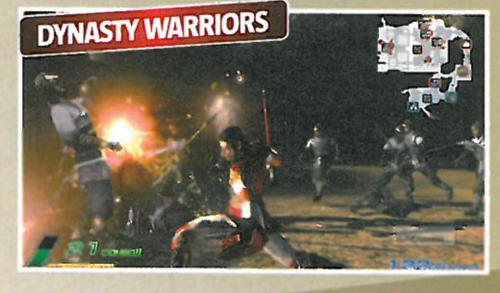












La gran feria asiática de videojuegos tuvo como reclamo principal el stand de **Sony C.E.**, y es que todos los asistentes queríamos tener en nuestras manos una unidad de la esperada **PS Vita**, que llegará al mercado japonés el 17 de diciembre y en 2012 al resto del mundo. La nueva consola portátil de **Sony** es una maravilla, tan ligera, interactiva y cómoda. A la hora de utilizar los controles tenemos muchas posibilidades: el *stick* analógico, los botones, la pantalla táctil, el giroscopio (para balancear la consola) y la posibilidad de dar golpecitos con los dedos en la parte posterior para determinadas acciones. La aplicación práctica de todo esto permite que nuestras manos generen reacciones muy diversas, haciendo que manejar la **PS Vita** sea una delicia. Además la calidad de la pantalla OLED y la potencia de **Vita** nos permitirá disfrutar de juegos del nivel de *Uncharted: Golden Abyss*, *Wipeout 2048*, *Virtua Tennis 4: World Tour Edition* o *Little Big Planet*, reduciéndose considerablemente la diferencia entre **PS3** y la nueva portátil. Y será *region free*, para jugar con títulos de todo el mundo.



Nuestro pequeño príncipe hará rodar la bola para recoger, desde hormigas, a montañas.



Namco Bandai

En este **Tokyo Game Show Namco Bandai** se presentaba con tres nuevos lanzamientos para **PS Vita**. Tendremos las adaptaciones a la portátil de ***Shinobido 2: Tales of the Ninja***, ***Ridge Racer*** y ***Katamari Damacy***. Este último, consagrado como juego de culto, es tal vez el más adecuado para aprovechar las características de **Vita**, combinando la pantalla táctil con el sensor de movimiento para trasladar y dirigir la pelota de objetos con la que juegas. **Namco Bandai** también presentó juegos para **PS3**, como ***Soul Calibur V***. Diecisiete años después del anterior *Soul Calibur* nos encontramos con Patroklos, hijo de Sophitia, como personaje principal. Otros juegos que nunca pueden faltar en el *stand* de **Namco Bandai** son los relacionados con *manga* y *anime*, como ***Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi***, ***Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations***, ***One Piece: Pirate Musou*** y ***Saint Seiya: Sanctuary Battle***. Muy japoneses todos, pero no tan sorprendentes como los juegos que podían verse de citas con chicas, la formación de un grupo de música o para ser maestro del tambor japonés.

Capcom

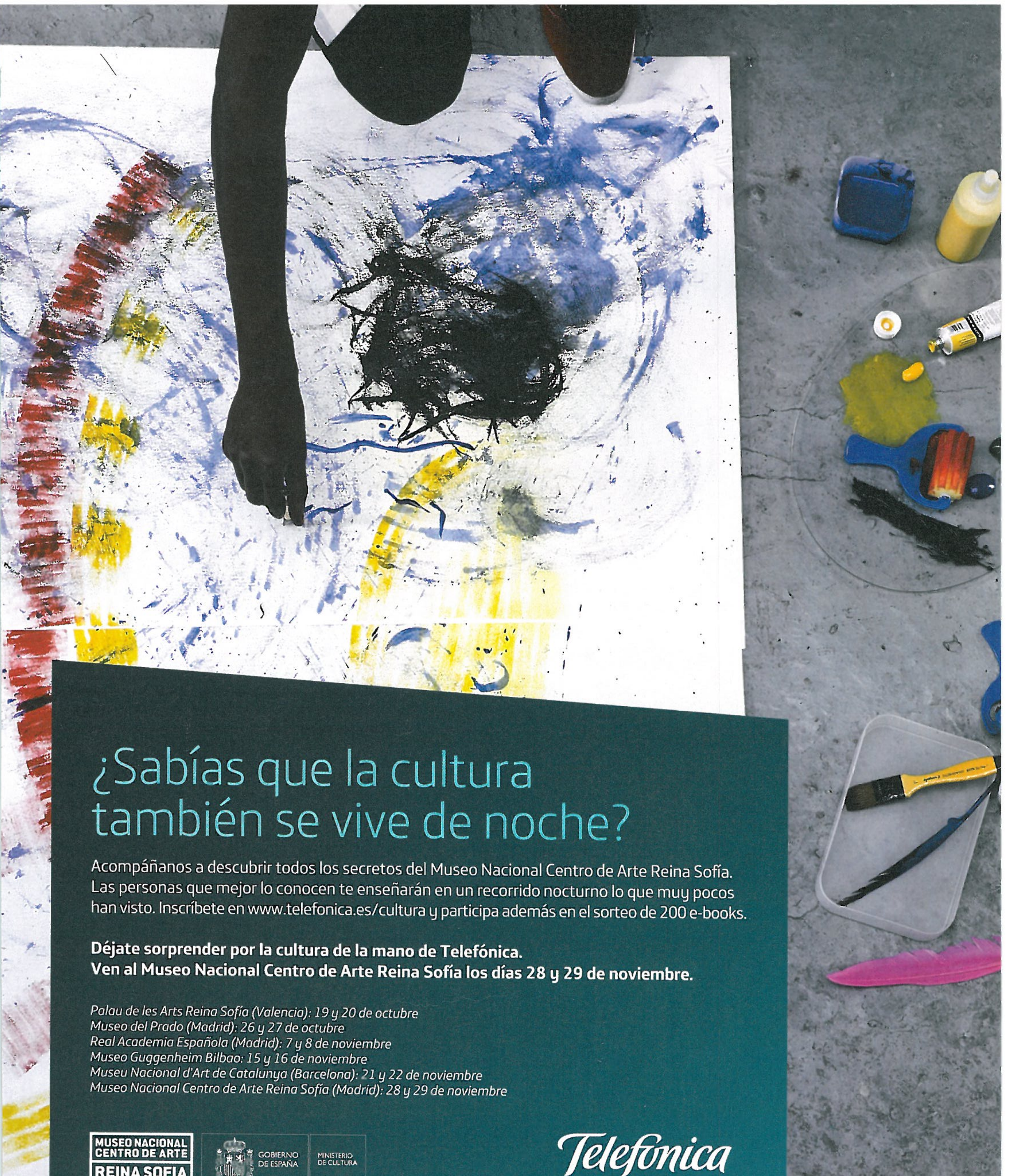




Éramos muchos los que acudíamos a ver las novedades de **Capcom**, extasiados con los nuevos títulos. ***Dragon's Dogma*** es un juego de rol y acción que curiosamente tiene un estilo más occidental que japonés, y no solo por la estética. Comenzando con un editor para crear tu personaje, el juego transcurre a través de misiones en una estructura abierta en lugar de estar supeditado a una historia. Te acompañan unos «peones», personajes muy interesantes que también se crean en el editor y que, cuando no estén ayudándote a combatir contra enormes bestias como grifos o dragones, se dedicarán a visitar las partidas de otros jugadores por el mundo.

Asura's Wrath nos presenta a un dios traicionado y desterrado que se enfrenta a los dioses superiores, henchido de ira por el secuestro de su hija. Probamos una cinemática en el **TGS** con *Quick Time Events*, en esta original propuesta que mezcla mitología con ciencia ficción, humor con espectaculares combates y un diseño artístico pintoresco, sobre todo en el texturizado de los personajes.

En ***Street Fighter X Tekken*** podremos jugar con personajes como Dhalsim, Poison, Steve o Zangief y contaremos con nuevos modos de lucha como el *Scramble Mode*, en el que cuatro jugadores podrán combatir simultáneamente.


¿Sabías que la cultura
también se vive de noche?
Acompáñanos a descubrir todos los secretos del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Las personas que mejor lo conocen te enseñarán en un recorrido nocturno lo que muy pocos han visto. Inscríbete en www.telefonica.es/cultura y participa además en el sorteo de 200 e-books.
Déjate sorprender por la cultura de la mano de Telefónica.
Ven al Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía los días 28 y 29 de noviembre.
Palau de les Arts Reina Sofía (Valencia): 19 y 20 de octubre
Museo del Prado (Madrid): 26 y 27 de octubre
Real Academia Española (Madrid): 7 y 8 de noviembre
Museo Guggenheim Bilbao: 15 y 16 de noviembre
Museu Nacional d'Art de Catalunya (Barcelona): 21 y 22 de noviembre
Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Madrid): 28 y 29 de noviembre
MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA SOFIA
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE CULTURA
Telefónica


PS3
PS2
PSP
TEST
Analizamos todas las novedades
PS3
Género
TPS
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Naughty Dog
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x10
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 €
79,95 €
(Ed. Especial)
naughtydog.com/games/uncharted
16
JUEGO EN 3D
LA ALTERNATIVA
UNCHARTED 2.
Si no lo jugaste es ideal para hacerte una idea de lo que te encontrarás en La Traición De Drake.
RECOMENDADO
PlayStation
Revista Oficial - España
Oro
UNCHARTED 3
LA TRAICION DE DRAKE
EL REFERENTE DE UNA GENERACIÓN



Agua, fuego, viento y tierra. Los cuatro elementos de la naturaleza se encargarán de hacer la vida imposible a Drake.





Cuando la acción se toma un respiro, las plataformas cobran protagonismo. Sin excesiva dificultad aunque con muchas zonas ocultas donde nos aguardan los tesoros.

El combate cuerpo a cuerpo pasa de ser casi anecdótico a cobrar gran relevancia. Con apenas tres botones Drake es capaz de hacer gran cantidad de movimientos.



TÉCNICAMENTE VA A SER MUY DIFÍCIL VER ALGÚN JUEGO QUE SUPERE A UNCHARTED 3





Un silencio casi sepulcral se hizo en la redacción cuando por fin llegó a nuestras manos la versión final del esperado título de **Naughty Dog**. Faltos de adjetivos y con las mandíbulas desencajadas es la mejor manera de describir cómo vivimos los primeros minutos de algo que se antojaba grandioso.

Pocos podían imaginar hace dos años que los genios de **Naughty Dog** iban a ser capaces de superar claramente el vanagloriado *Uncharted 2*. Pero aunque cueste creerlo, conforme vamos avanzando en una epopeya digna del propio Ulises, la verdad se hace cada vez más palpable y esta no es otra que la certeza de que estamos ante lo que algunos denominan una auténtica obra maestra.

«La grandeza nace de pequeños comienzos»
Una calle de Londres, un pub de mala muerte y dos amigos con una misión aparentemente sencilla. Con esta no muy grandilocuente escena se desencadena una historia digna de los mejores filmes de aventuras, que llevará a Drake y sus compañeros de armas a seguir los pasos de Sir Francis Drake y T.E. Lawrence (más conocido como Lawrence de Arabia) en busca de la «Atlántida del Desierto» a lo largo de 22 capítulos donde se entremezclan acción, plataformas, *puzzles* e incluso sigilo, con magnífico acierto. Sin querer desvelar nada de la trama, solo os diremos que la relación entre Nate y Sully cobra más relevancia que nunca hasta ahora. El largo viaje pondrá a prueba la amistad de estos dos carismáticos personajes y os dará más de una inesperada sorpresa. El resto tendréis que desvelarlo vosotros mismos.

Empezando por los aspectos técnicos, ***Uncharted 3*** recoge todo el buen hacer de su predecesor y lo eleva a la más absoluta excelencia. Partiendo de un apartado gráfico sorprendente, se han realizado mejoras muy reseñables tanto en animaciones como en iluminación, físicas o efectos de partículas. Ejemplo de estos avances se demuestran en la cantidad de nuevos movimientos de Drake (como apoyarse en la pared cuando pasa cerca de ella), la incisión de luz en todos los objetos del escenario, así como los increíbles efectos de sombras -tanto estáticos como en movimiento-, las partículas de arena »

PS3

TEST

Sabías que...

Uncharted iba a ser un juego de fantasía ambientado en los bosques donde los enemigos vivían bajo tierra y con elementos propios del universo Tolkien.

El oleaje y el vaivén del barco cambian de posición los objetos, y por tanto las coberturas. Salir vivo del «crucero» será una odisea en todos los sentidos.


Una historia apasionante y sin descanso que nos descubrirá muchas cosas sobre el pasado de Drake.


El gran trabajo de Naughty Dog da como resultado un juego que gráficamente se desmarca de sus competidores.


Combate cuerpo a cuerpo mucho más dinámico y nuevas habilidades para los tiroteos y el sigilo.


Además del desierto, el periplo de Drake y sus compañeros nos hará visitar todo tipo de parajes.


Se amplía la cantidad de puzzles, sobre todo durante la primera parte del juego. Sencillos a la vez que ingeniosos.


Múltiples nuevas opciones multijugador tanto para el cooperativo como competitivo.

MÁS Y MEJOR

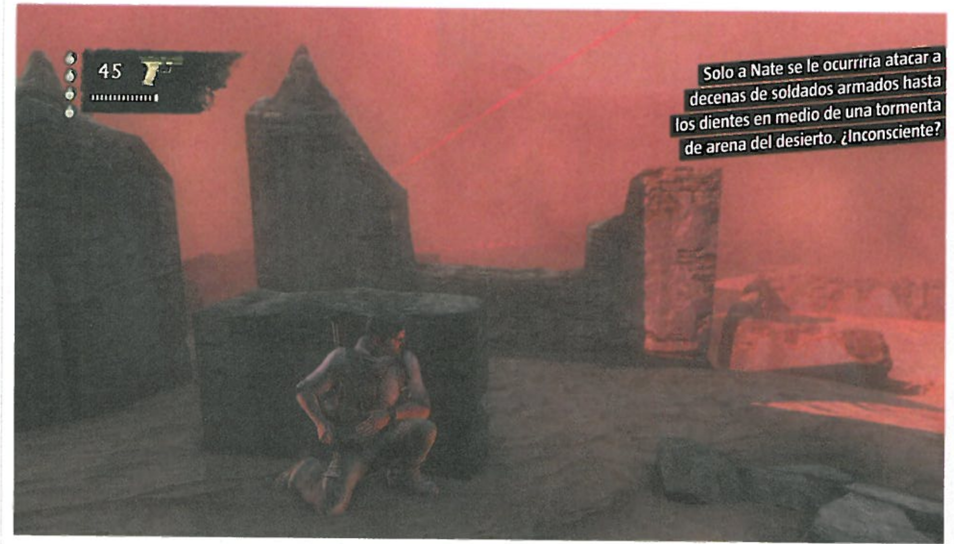
Superar lo logrado en *El Reino de los Ladrones* parecía tarea imposible, pero se ve que esa palabra no entra en el vocabulario de **Naughty Dog**. He aquí algunas de las razones de porqué ***La Traición De Drake*** es el mejor de la saga.

levantadas por el viento... Y un sinfín de ejemplos más que, aunque no preocupen en exceso a los más neófitos, conforman un espectáculo visual nunca visto en **PS3**.

Aún con lo dicho, **Naughty Dog** no ha dedicado todos sus recursos a dejarnos con la boca abierta, sino que también se han realizado algunas interesantes mejoras jugables. La más destacada quizás sea la importancia de los combates cuerpo a cuerpo, que podremos percibir desde el primer capítulo. Con un sencillo sistema de apenas tres botones (□ para golpear, △ contraataque y ○ para agarrar), Drake despliega una amplia variedad de movimientos según cada situación. Así, podemos desde estampar una botella de cristal en la cabeza a dar una patada en las partes más «nobles», pasando por birlar al vuelo el arma de nuestro enemigo. Para enfatizar este aspecto, se añade un nuevo enemigo denominado Bruto, que por sus dimensiones y fuerza hará que el bueno de Drake tenga que sudar tinta china en más de una ocasión. Pero además de las peleas, se han incluido innovaciones que hacen los tiroteos más variados: posibilidad de devolver granadas al enemigo, aumento en el número de armas, zonas de combate vertical o eliminaciones silenciosas. Esto último no será indispensable, pero sí nos permitirá ahorrar combates de lo más peligrosos, ya que ***Uncharted 3*** ha aumentado el nivel de dificultad en su modo Normal. Esto no ha de preocupar a los que quieran pasar la aventura tranquilamente (para eso están los niveles fáciles, además de la resolución de *puzzles* automática) pero pondrá las cosas realmente espeluznantes en algunas fases a los que quieran terminar el modo Aplastante.

LA RELACIÓN ENTRE DRAKE Y SULLY ES UNA DE LAS CLAVES DE LA HISTORIA DE UNCHARTED 3

Dentro de estos añadidos jugables merece un capítulo aparte el multijugador. Para empezar, contamos con la posibilidad de jugar en modo competitivo o cooperativo, ambos de manera On-line con nuestros contactos o local desde la consola. Por


Solo a Nate se le ocurriría atacar a decenas de soldados armados hasta los dientes en medio de una tormenta de arena del desierto. ¿Inconsciente?





Según los diseñadores de Naughty Dog, la huida del barco viene a ser el «tren» de esta tercera parte. El resultado final es todo un prodigio informático.

En los escenarios más grandes, los enemigos buscarán la manera de flanquearnos o hacernos salir de las coberturas mediante granadas.

primera vez, ***Uncharted 3*** ofrece la posibilidad de que dos personas se conecten desde el mismo terminal con sus respectivas cuentas para así poder obtener los progresos que consigan. El cooperativo permite jugar el modo Arena (clásico Horda en el que sobrevivir a oleadas continuas de enemigos) o bien Aventura, donde realizaremos misiones basadas en la historia y que se desarrollan en varios escenarios conocidos de la saga, para hasta tres jugadores. El competitivo a su vez se puede desgranar en números: 7 modos de juego, 11 mapas distintos, 19 potenciadores de combate, 19 habilidades de apoyo, 19 desbloqueables al conseguir medallas más una gran cantidad de personajes a elegir, personalización, mejora de armas, grabación de vídeos y, lo que es más importante, el compromiso de **Naughty Dog** de un apoyo y mejoras constantes. ¿Qué más se puede pedir?

El conjunto final es una orgía visual que atenta contra nuestro ritmo cardiaco y que dejará una huella imborrable en nuestras retinas durante mucho tiempo. Bien es cierto que no innova a nivel jugable y que los años harán que deje de ser un primor gráfico, pero es que no son esas sus pretensiones. ***Uncharted 3*** es «simplemente» el mejor juego de su generación y un referente con serias aspiraciones a ser uno de esos títulos que marcan una época.

Localizaciones













De las calles más oscuras de Londres al desierto de Rub al-Jali, pasando por Siria, Yemen, el este de Francia o una «peculiar» travesía en crucero (y alguna sorpresa más que no os queremos desvelar), Drake vivirá una aventura plagada de acción que consigue mantener un elevado ritmo durante todo el trayecto. Más de 10 horas de aventuras al límite os aguardan en Uncharted 3.

PS3

TEST

La recreación del desierto incluye detalles como la marca de las pisadas, el polvo sobre el pelo de Drake, o la sombra según la posición del sol.







ENTREVISTA CON...

RICHARD LEMARCHAND

Diseñador Jefe

¿Qué aspectos gráficos habéis mejorado respecto a *Uncharted 2*?
Hemos hecho muchos avances gráficos durante la preparación de ***Uncharted 3***. Hemos trabajado mucho con la tecnología de las sombras, así como en la recreación de la piel de los personajes. Cosas como la simulación de crecimiento de barba de Drake son pequeños detalles que marcan la diferencia cuando quieres hacer algo increíble.

Igual que el tren fue la secuencia más complicada en la segunda entrega, ¿cuál ha sido esta vez?
Sin duda la fase del crucero. Cuando Jacob Minkoff planteó la idea de un objeto físico enorme que estaría encima de una simulación de agua y que se tenía que tumbar a un lado y hundirse, se lo dijo a los programadores y le miraron como si se hubiera vuelto loco, y le dijeron: ¿pero qué te crees? Se fueron con esa idea, empezaron a pensar y volvieron a los 20 minutos y dijeron: «sí, vamos a hacerlo». Ese es el espíritu de **Naughty Dog**.

¿Cuál es el futuro de la saga?
Siempre hemos dicho que cada *Uncharted* tiene que mantenerse como una historia individual. Seguiremos haciendo *Uncharted* mientras la gente quiera seguir jugándolos.

MULTIJUGADOR

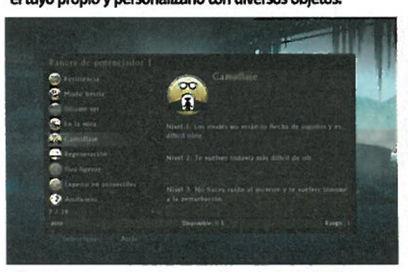
7 modos de juego competitivo, cooperativo para hasta 3 jugadores, 57 potenciadores entre combate, habilidades y soborno, 11 mapas y diversos personajes a elegir. Acabada la Campaña la diversión continúa.



Podrás elegir personajes de todo tipo, además de crear el tuyo propio y personalizarlo con diversos objetos.



Una vez que encuentres tu equipo ideal, usa el dinero conseguido para mejorar las características de tus armas.



Elige cómo quieres jugar mejorando las habilidades de combate o apoyo que más se ajusten a tu estilo.



En el modo cooperativo muchas veces tendrás que trazar estrategias para conseguir los objetivos de la misión.

EVALUACIÓN

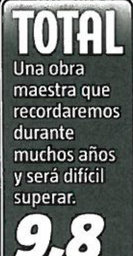


El apartado gráfico, las mejoras en la jugabilidad, la profundidad del multijugador, una historia y personajes inolvidables...



Que a día de hoy no tengas una PS3 o que no tengas un duro, son las únicas sinrazones que te pueden llevar a no comprar Uncharted 3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Sobresale en todos los aspectos aunque destaca el avance hecho en iluminación, físicas y animaciones.	El doblaje al castellano es impecable y la Campaña está plagada de melodías memorables.	Se mantienen los tiroteos intensos con mejoras en el combate y crece el número de puzzles.	Unas 10-12 horas de Campaña ampliadas notablemente por un apartado multijugador completísimo.	Cooperativo y competitivo en línea o a pantalla partida te harán disfrutar muchas horas.	Vemos realmente difícil que alguien sea capaz de exprimir más aún el hardware de PS3.
9,8	9,8	9,8	9,8	9,8	9,8



FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA

INSOMNIAC GAMES





SONY



CON AMIGOS COMO ESTOS...

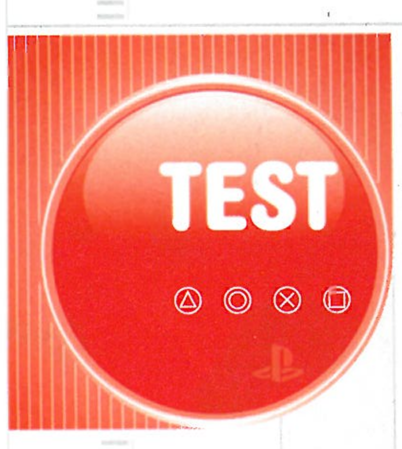


Abandonados en un extraño planeta, Ratchet & Clank se ven obligados a aliarse con el Capitán Qwark y su archienemigo, Dr. Nefarious. ¿Podrán trabajar juntos y encontrar el camino de vuelta a casa? ¡Tú decides! Juega solo o con hasta tres amigos en una aventura galáctica trepidante.





SONY
make.believe







Género
Acción/Aventura
Compañía
Warner Bros. Int. Entertainment.
Desarrollador
Rocksteady Studios
Distribuidor
Warner Bros. Int. Entertainment.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.634 MB)
P.V.P. Recomendado
61,99 €
www.batmanarkhamcity.com
16

LA ALTERNATIVA



BATMAN ARKHAM ASYLUM.
Uno de los juegos más inolvidables de la temporada 2009.



Este pobre criminal ya puede despedirse de su sueño de trabajar como perfumista.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Oro

BATMAN ARKHAM CITY

LIMPIANDO GOTHAM A BASE DE GUANTAZOS

No nos andaremos por las ramas. ***Batman Arkham City*** es como deberían ser todas las secuelas: más grande, más divertida, más desafiante... Ni el éxito, ni las excelentes críticas de *Arkham Asylum* parecen haber maleado a los titanes de **Rocksteady**, decididos a expandir todo lo bueno de la primera entrega en un juego sencillamente genial, superior al original y a eones de cualquier otra adaptación de cómic.

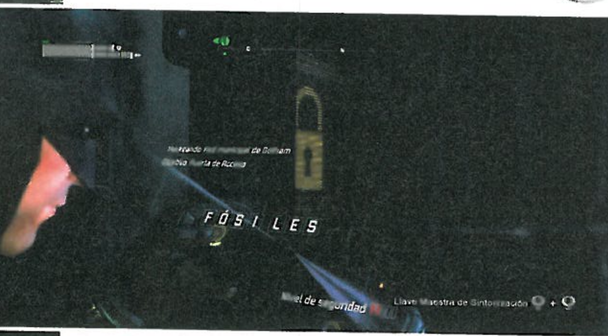
No vamos a gastar papel contándote una trama que ya hemos adelantado en un año y pico de noticias y avances. Ni te diremos cómo ha acabado *Batman* dentro de esta megaprisión en la que se ha convertido una parte de *Gotham*. Estarás en medio de una guerra entre lo mejorcito del mundo criminal: *Joker*, el Pingüino, Dos Caras, Enigma, Victor Zsasz y otra gentuza que **Warner** no nos deja desvelar de momento. Tus únicos aliados: *Catwoman*, alguna aparición inesperada (mira la cuarta página si eres un impaciente) y sorprendentes asociaciones con villanos de la talla de Mr. Freeze y Bane. Lo bueno es que, a diferencia del primer juego, aquí comenzarás con buena parte de los *batgadgets* a tu alcance (los *batarangs*, el *batgarfio*, el secuenciador criptográfico...). La mecánica es básicamente la misma que en ***Batman Arkham City***: investigación, sigilo y puñetazos. Usa la visión de detective para detectar pistas o conocer la situación del enemigo. Ataca desde la sombra para infundir pánico en los criminales. Y cuando no llegue otro momento que el enfrentamiento directo, tranquilo, porque ***Arkham City*** despliega el mismo sistema de combate de la primera entrega, en el que prima el ritmo y el contraataque. Lo bueno es que si bien ha aumentado el número de fulanos a los que *Batman* debe hacer frente a la vez (28), también ha mejorado el repertorio de golpes del detective enmascarado, así como su habilidad para contraatacar (se podrá quitar de encima a tres enemigos de un plumazo).

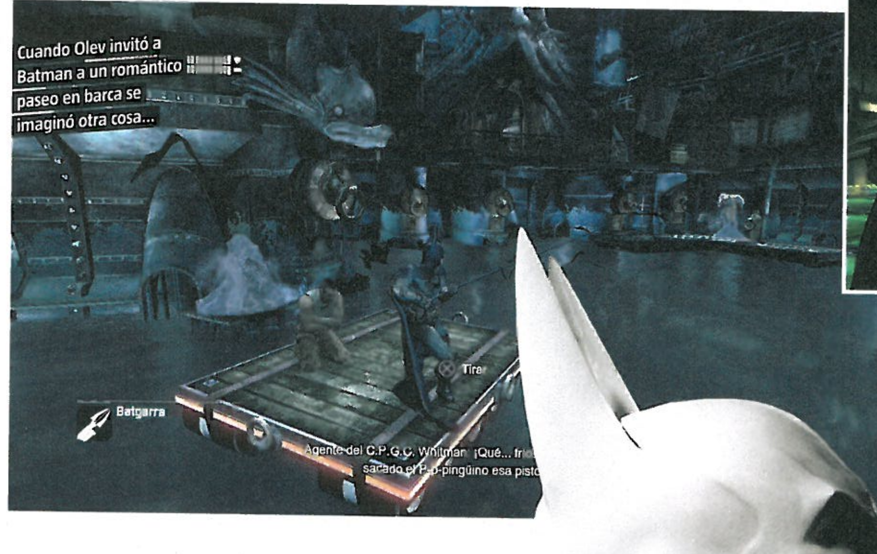
HARÁS DE TODO, MENOS ABURRIRTE

Una de las pocas críticas que se le hicieron a *Arkham Asylum* es que el desarrollo era lineal, que te llevaban de la manita desde un villano a otro. Eso no va a pasar en ***Arkham City***, ya que al margen de la trama central (escrita, una vez más, por Paul Dini, el creador del *Batman* animado de los 90), el juego despliega 12 ramas de misiones paralelas: desde ayudar a Bane a localizar y destruir »

ASÍ ES COMO DEBERÍAN SER TODAS LAS SECUELAS: MÁS GRANDE, MÁS DIVERTIDA, MÁS DESAFIANTE...







Cuando Olev invitó a Batman a un romántico paseo en barca se imaginó otra cosa...





VISITE ESTA PARTE DE GOTHAM: LE ENCANTARÁ

Tenemos estupendas vistas, calles repletas de criminales a los que «apalizar», trofeos escondidos por cortesía de Enigma e incontables puntos de interés turístico, como el callejón en el que asesinaron a los padres de Bruce Wayne.









La capacidad de Batman para planear será una gran ayuda a la hora de moverse por la ciudad.

La visión de detective seguirá siendo tan útil como en la primera entrega. Con ella podrás conocer a distancia el grado de peligrosidad de cada enemigo.

Sabías que...

Mark Hamill ha dicho que esta será la última ocasión en la que ponga voz a Joker (un trabajo que viene realizando desde la serie de dibujos de los 90).

SERÉ LA GATA BAJO LA LLUVIA...

Introduce el código que lleva el juego y podrás desbloquear a Catwoman, un personaje jugable con su propia trama, misiones y habilidades. Eso sí, si compras el juego de segunda mano, o te lo presta un amigo, tendrás que pasar por caja (vía PS Store) para desbloquearla.

contenedores del mutágeno Titán a seguir el diabólico juego telefónico de Victor Zsasz, o rescatar a los secuestrados por Enigma (que además ha llenado la ciudad de trofeos, en sitios inverosímiles). Si quieres dedicarte a su recolección, nada tan fácil como zurrar a la siguiente banda que se cruce en tu camino, dejándote para el final al que aparece marcado de color verde. Ese es el chivato. Resérvalo como postre y te desvelará la posición de todos los trofeos de esa zona. Detalles tan simpáticos como este se prodigan como setas en un juego redondo, en el que se aúna todo lo bueno de la primera entrega, toda la exploración de los *sandbox* y una ambientación a lo *1997: Rescate En Nueva York* que nos ha vuelto locos.

LA AMBIENTACIÓN RECUERDA A 1997: RESCATE EN NUEVA YORK

GATAS, CÓDIGOS Y TELEVISIONES 3D

Al igual que sucedió con la primera entrega, es difícil creer que las imágenes que acompañan estas líneas son auténticas capturas del juego hechas por nosotros, y no *renders* suministrados por **Warner**. Pero es así. Los gráficos de ***Batman: Arkham City*** son prodigiosos, sobre todo si tenemos en cuenta que casi no hay cargas durante el juego (salvo cuando mueres). No te culpes si durante tus primeras horas de juego te dedicas simplemente a balancearte por los tejados de esta parte de *Gotham*, totalmente hechizado por sus gráficos. Más aún si tienes la fortuna de poseer una televisión 3D. Si no es tu caso (tampoco es el mío), también puedes disfrutar del juego con las gafas de cartón *TriOviz* (como en la edición *GOTY* de *Arkham Asylum*).

Solo he encontrado un defecto al juego, y es el hecho de que *Catwoman* solo sea accesible mediante un código que se incluye en el mismo. Entiendo que la industria se proteja contra la segunda mano, pero no comprendo por qué: si he pagado por mi juego y quiero dejárselo a mi hermano, este tiene que pasar por caja y comprar el código en *PS Store* para disfrutar de la experiencia ***Arkham City*** al completo. Es un feo detalle, dentro de un juego sencillamente hermoso.





GENTE ENCANTADORA

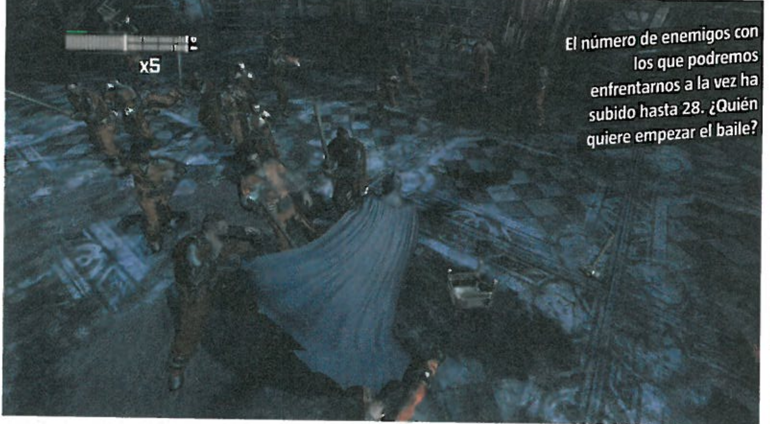
Entre los muros de *Arkham City* podrás volver a jugar con tu chusma favorita: Joker, el Pingüino, Dos Caras, Harley Queen, Enigma, Solomon Grundy... Y otras maravillosas personas a las que todavía no podemos mencionar, bajo pena de catapulta por parte de **Warner Bros. I.E.** Eso sí, siempre es bonito reencontrarse con Talia al Ghul (seguro que su padre no anda lejos...).



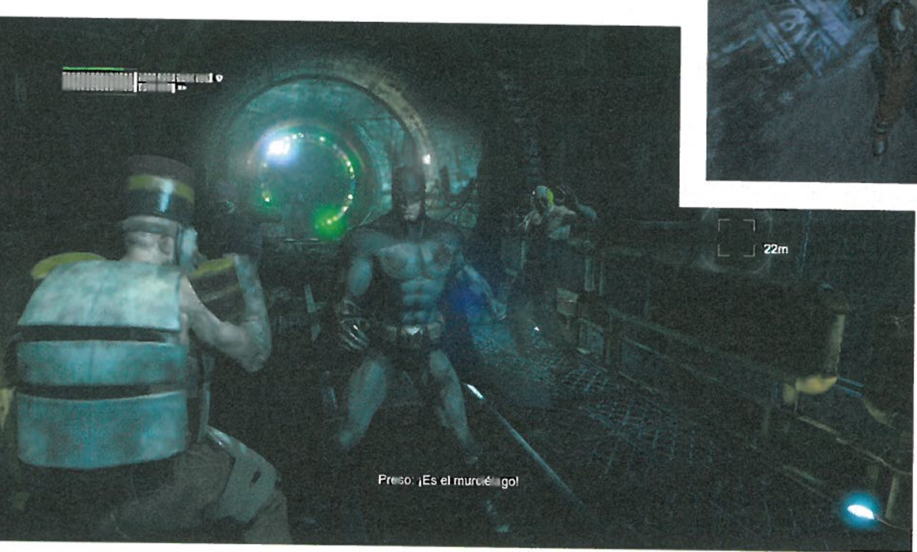
Aunque vista mallas y propine palizas, Batman es un detective, al fin y al cabo. En el juego también podrás escanear pistas y seguir indicios.

No falla. Subes a la azotea a ver lo bonita que es la luna y te sorprende un perturbado con mallas que te arroja al vacío.





El número de enemigos con los que podremos enfrentarnos a la vez ha subido hasta 28. ¿Quién quiere empezar el baile?





Robin hace, al fin, aparición. Dispondrá de sus propios skins y desafíos en un DLC el 22 Nov. Se le adelantará Nightwing el 1 de noviembre.

EVALUACIÓN



La mecánica que te apasionó en Arkham Asylum, unida a la exploración de un sandbox. Los gráficos. Jugar como el Batman de Frank Miller.



La jugada de tener que desbloquear a Catwoman con el código incluido en el juego es una medida excesiva contra la segunda mano.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los escenarios, sobre todo los tejados de Gotham, impresionan tanto como los personajes.	Otra vez, un gran doblaje al castellano, aunque nos sigue gustando más el Joker en versión original.	Todo lo bueno de Arkham Asylum, pero con mayor libertad de acción. Es imposible no caer a sus pies.	12 clases de misiones paralelas a la historia central, secretos a cascoporro, desafíos... No te aburrirás, no.	Los skins DLC de Batman quitan el hipo. Robin y Nightwing llegarán en noviembre. Y habrá más.	Sin casi cargas (salvo cuando mueres), pese a moverte por una ciudad gigantesca y llena de detalle.	En un mundo perfecto así serían todas las adaptaciones de cómics. Sencillamente glorioso.
9,4	9,1	9,5	9,0	8,8	9,2	9,5





La primera vez que cometamos el error de visitar los aposentos de la Mariposa Lunar en el Jardín Tenebroso seremos destruidos rápidamente. Una vez potenciados y bien equipados será un objetivo fácil.





Género
Action RPG sandbox
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
From Software
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (12 MB)
P.V.P. Recomendado
65,95 €
www.preparetodie.com
16





RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Oro

DARK SOULS

BENDITA FÁBULA OSCURA Y OBSESIVA

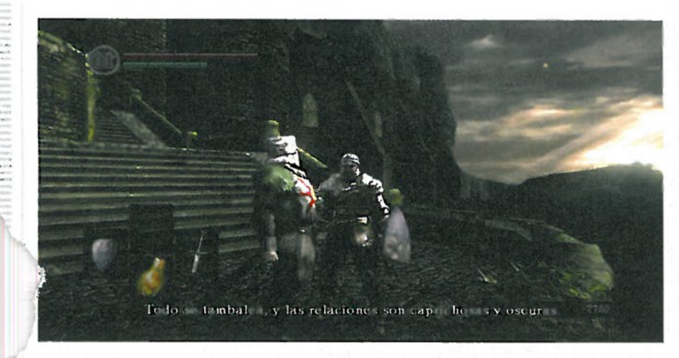
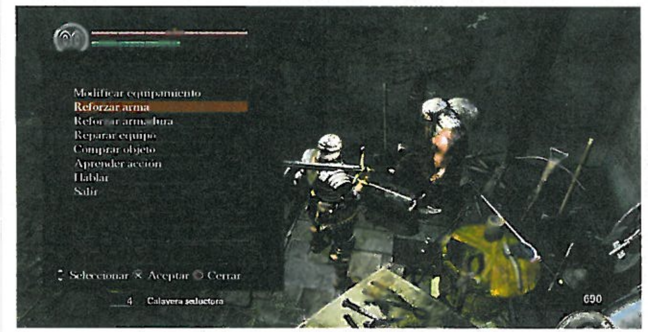
Ya estamos de nuevo en *Lordran*, los inmisericordes reinos del norte. Las llamas de las hogueras, casi todas, trabajan a pleno rendimiento alimentadas por los miles de incautos que nos hemos embarcado en esta misión imposible. ***Dark Souls*** ha sumido nuestros corazones, gobernados por su implacable ciclo de la muerte, en la oscuridad más absoluta. Huecos, no muertos y humanos se dan cita en esta macabra danza sin pausa en la que la obtención de almas se convierte en la única moneda de cambio y evolución para permanecer vivo unos instantes más. Parecía impensable que **From Software** pudiera crear algo más grande, complejo, oscuro y perfecto que su antecesor espiritual, pero lo han logrado, minimizando así su anterior obra maestra. *Demon's Souls* ha muerto (no os lo toméis al pie de la letra), viva ***Dark Souls***. Todo aquello que nos maravilló, atrapó y obsesionó en esa primigenia oda al arte de morir ha sido potenciado y perfeccionado hasta límites inquietantes de crueldad, majestuosidad, horror y desolación. El mundo de *Lordran* es un universo abierto a nuestra entera disposición, maravillosamente interconectado, sin cargas, y generosamente equipado de enemigos de todo tipo (más de 140) y caminos por los que aventurarse, todos ellos gestados para sumergirnos en la locura e incomprensión. El entramado estructural del juego es realmente sobresaliente y perfectamente creíble en dimensiones y paisaje. Esta brillante simbiosis de escenarios fantásticos transmite una solidez y una grandilocuencia jamás vista en otros títulos de la presente generación. Pronto seremos partícipes de ello, porque una vez pasado el trago del tutorial en el Refugio de los no muertos y alcanzado el Santuario de Enlace de Fuego, aparecerán ante nosotros tres vías válidas de avance: *Burgo de los no muertos* (la más recomendable), *Ruinas de Nuevo Londo* y las catacumbas. Y esto es solo el principio, muy pronto, durante las primeras veinte horas de juego descubrirás *Parroquia de los no muertos*, las *Profundidades*, *Ciudad Infestada*, *Dominios de Quelaag*, *Jardín Tenebroso*, *Valle de dragones*... Y lo que es más importante, hallarás las puertas, atajos y rutas secretas que comunican entre sí dichas localizaciones y que permiten viajar entre ellas con rapidez y ciertas garantías. Pero no cantéis victoria, porque os esperan un total de 23 zonas principales que alargarán la vida

AÚN MÁS GRANDE, DIFÍCIL, OSCURO Y PERFECTO QUE DEMON'S SOULS, SU ANTECESOR ESPIRITUAL

LA ALTERNATIVA



DEMON'S SOULS.
Si ya lo tienes es buen momento para rejugarlo, y si no, ¿a qué esperas?

¿NPC O PNJ? PERSONAJES NO JUGABLES

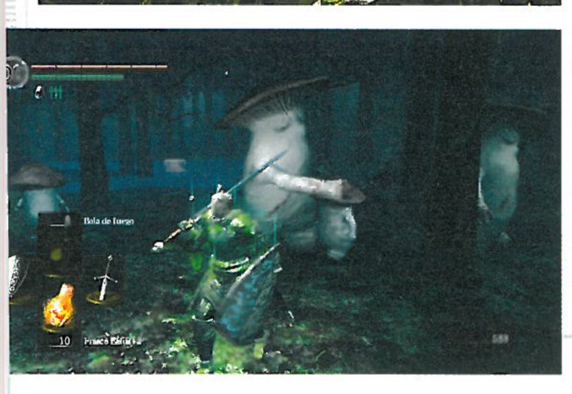
10 personajes de eventos y misiones, 11 personajes de pacto, 14 mercaderes, 6 compañeros de combate, 4 invasores, 4 herreros... Podrás interactuar con todos ellos y casi siempre serán de gran ayuda. Si cometes la osadía de atacarles, despídete de su compañía para siempre.





EL DRAGÓN ENGENDRO. Cada vez que cruces el puente hacia Parroquia de los no muertos, este portento alado regará la zona con fuego amasado. Hay varias formas de acabar con él, sin entablar combate directo. Una de ellas es, arco potenciado en mano, lanzarle unas decenas de flechas desde las escaleras del puente.

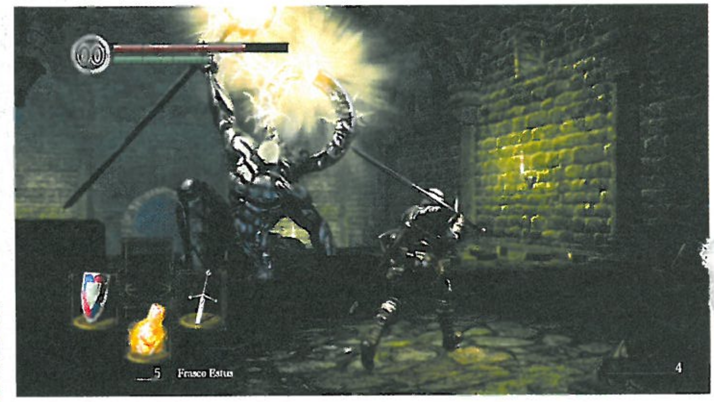














La conjunción de árboles poseídos y caballeros gigantes de piedra suele acabar mal. Avanza con precaución y extermínalos de uno en uno.



Si quieres acabar con los fantasmas de las Ruinas de Nuevo Londo equípate con Maldición Pasajera o visítalos en estado de maldición.







Acabar con el Demonio de Tauro cara a cara es ciertamente complicado. Lo mejor es atacarle desde lo alto de la torre dejándote caer con R1 pulsado.

de la obra maestra de Hidetaka Miyazaki hasta las 60-70 horas si todo va bien. ***Dark Souls*** es una sinfonía constante de muerte y destrucción que se reinicia cada vez que perdemos la vida y partimos de nuevo desde la última hoguera visitada. Puro empirismo lúdico al servicio del jugador y de los mil y un obstáculos en forma de enemigos y trampas que las perversas mentes de **From Software** han establecido para la ocasión. Los primeros encuentros con los *final bosses* de este *Action RPG* (hay un total de 25 y en esta cifra no están incluidos una buena cantidad de *mid bosses* realmente letales), serán decepcionantes y te harán sentir solo, desvalido e insignificante ante los engrasados mecanismos de muerte de la creación de **From Software**. Algunos de ellos son tan majestuosos que sentirás un temor reverencial nada más verlos y no te importará sucumbir ante ellos, por lo menos la primera vez. Si quieres tener más suerte la próxima ocasión, apréndete de memoria cada escenario, recopila almas y potencia a tu personaje. Una vez que alcances el nivel 30 comenzarás a ver las cosas de otra forma, pero no te confíes. En términos de exploración, igual: cuando parece que es imposible avanzar sin toparte con un jefazo imposible, aparece una ruta nueva, una zona que no habías explorado convenientemente y volverás a sufrir y a disfrutar en igual proporción. Así es ***Dark Souls***, un torrente intenso y desbocado de sensaciones contrapuestas en el que las Hogueras se convertirán en tus únicos instantes de relajación y recogimiento. Convivirás con las sombras, después aparecerán los rayos del sol, allá en lo alto, acompañados de un fluir constante de nubes y cielos apocalípticos; en ocasiones presenciarás el brillo mortecino de la luna presagiando algo terrible, y en otras, la gran mayoría, no sentirás absolutamente nada a tu alrededor porque tu único deseo será salir con vida de un desigual combate mientras tu corazón late de forma salvaje. El alucinante apartado audio te hundirá aún más en la desolación; cada paraje tiene su atmosférica colección de efectos y

DARK SOULS ES PASIÓN POR EL VÉRTIGO, LA CAÍDA Y EL ABISMO. MORIR ES UN ARTE.

Ensartar o ser ensartado... Acércate por la espalda sigilosamente y pulsa R1. Una impactante secuencia dará con los huesos del desafortunado enemigo en el suelo.







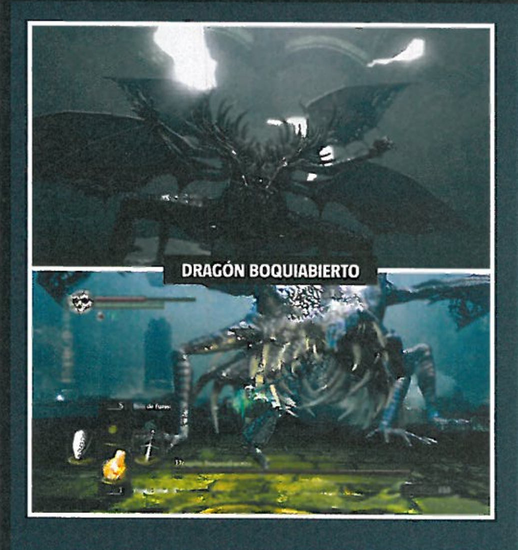
Colmillo blindado te dará la bienvenida en Parroquia de los no muertos. Acabar con él es sencillo. Atráele hacia las escaleras y cuando se dé la vuelta golpéale la retaguardia.



LORDRAN, REINO DEL NORTE

El gigantesco y brillantemente estructurado mundo planificado por **From Software** está totalmente interconectado. *Lordran* cuenta con 23 zonas principales que conforman un total de 33 escenarios, todos ellos gobernados por la locura y la incomprensión. *Burgo de los no muertos*, *Ciudad infestada*, *Lago de la ceniza*, *Anor Londo*, *Valle de dragones*, *Mundo pintado de Ariamis*, los *Archivos del Duque*, o *Tumba de los gigantes*, son algunos de los épicos y contundentes nombres que nos esperan.

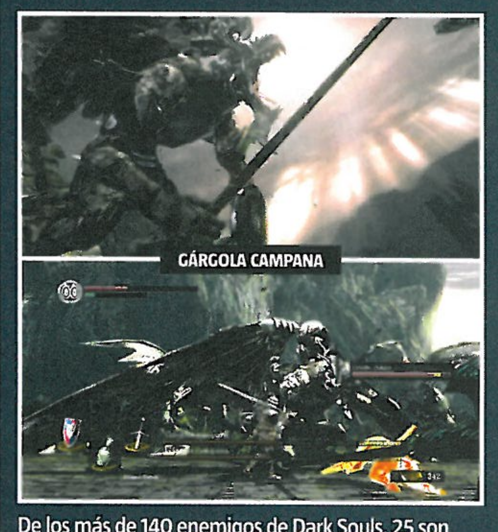
¡Ay Señor, llévame pronto!



DRAGÓN BOQUIABIERTO

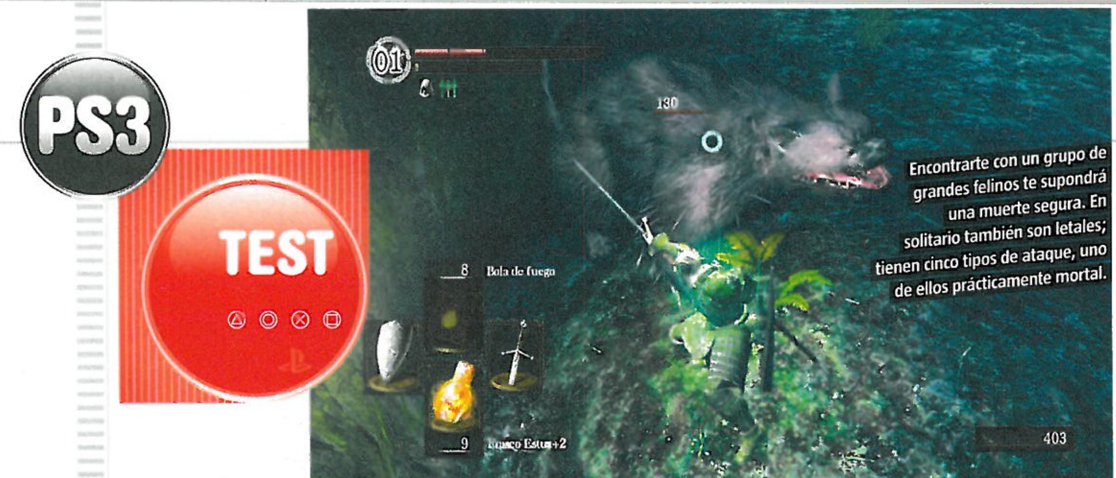


SIF EL GRAN LOBO GRIS

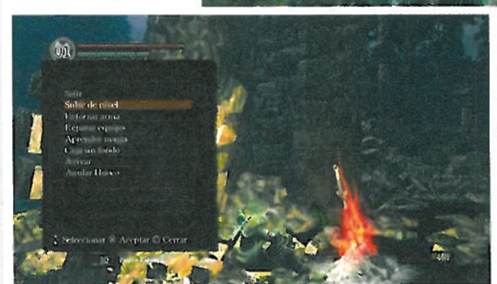


GÁRGOLA CAMPANA

De los más de 140 enemigos de Dark Souls, 25 son enemigos finales, sin contar los mid bosses. Aquí tenéis tres de ellos en toda su gloria, con escena de presentación incluida. La primera vez que te enfrentes a ellos no lleves muchas almas porque es más que probable que las pierdas. Si en estado humano hablas con determinados NPC/PNJ, podrás conjurarlos cerca del lugar del combate y te ayudarán a eliminar a algunos de ellos.


Encontrarte con un grupo de grandes felinos te supondrá una muerte segura. En solitario también son letales; tienen cinco tipos de ataque, uno de ellos prácticamente mortal.




BENDITA HOGUERA. Puedes recuperar energía, subir de nivel, mejorar armas y armaduras, reparar equipo, aprender magia, avivarla, viajar entre hogueras, ganar humanidad... y regenerar a los enemigos.


MEJORA O MUERE. Bajo este lema y sabiendo lo caras que están las almas, utilízalas sabiamente para potenciar aspectos como vitalidad, aprendizaje, fuerza, aguante, resistencia, destreza, inteligencia y fe.


MUNDO ON-LINE. Fantasmas de jugadores, manchas de sangre con las muertes de otros usuarios, mensajes y modos Cooperativo e Invasión hasta para cuatro jugadores simultáneos.


EQUÍPATE BIEN Y VENCERÁS, O NO. Potencia tu arma principal, aprende magia, piromancia o milagros, utiliza un buen escudo, organiza los objetos más útiles, equipa buenas armaduras y anillos...


EXPLORA HASTA LA EXTENUACIÓN. En los escenarios de Dark Souls hay multitud de cadáveres que ponen sus almas a tu disposición. Cuando no puedas avanzar dedícate a visitar cada rincón del mapeado.


TUTORIAL DE AMOR Y ODIO. Aprenderás los controles básicos y servirá para enfrentarte al primer final boss. Un consejo, déjate caer sobre él desde el balcón con R1 pulsado y le quitarás mucha energía.

» logra envolverte con una suerte de caperuza de la que no podrás desprenderte hasta que la banda sonora de Motoi Sakuraba haga acto de presencia en los épicos combates y en un par de momentos puntuales del desarrollo. ***Dark Souls*** está gobernado por un motor gráfico, versión mejorada del *PhyreEngine* de su antecesor, que presenta entornos de gigantescas dimensiones horizontales, y sobre todo verticales, que conforman el mapa real del juego; aunque los veas allá a lo lejos podrás alcanzarlos. Las físicas son más reales, las animaciones han dado un evidente salto de calidad, aunque el protagonista sigue arrastrando los cuerpos a su paso, y los efectos de luz, fuego y agua son más creíbles. Los únicos «peros», un *frame rate* poco estable en ciertos momentos y una paleta de color poco natural. El universo persistente On-line, otra de las grandezas heredadas de *Demon's Souls*, continúa mostrando figuras intangibles de los jugadores conectados, manchas de sangre que muestran los últimos segundos de vida de otros usuarios, la posibilidad de dejar mensajes y unos modos de Cooperación e Invasión optimizados en los que pueden participar hasta cuatro personajes simultáneos. Según la propia **From Software**, la dificultad de algunos *final bosses* hace recomendable la alianza entre jugadores para poder avanzar. Y todavía se quedan muchas cosas en el tintero, como los omnipresentes, numerosos e indispensables personajes no jugables (casi alcanzan el medio centenar), los diferentes tipos de almas, la posibilidad de mejorar armas y armaduras, la magia, la piromancia, los milagros... Pero por encima de todo esto está la magia negra que desprende ***Dark Souls***, su exagerada y cruel dificultad, la inmensa satisfacción que te invade al derrotar a un gran enemigo, la sensación de vértigo al caminar por sus estrechos y sórdidos parajes, la emoción de adentrarte en nuevas localizaciones, sentir que la muerte acecha a cada paso que das, esa obsesión traumática por avanzar... Un cúmulo de emociones y sensaciones que le convierten en una de las experiencias más brillantes, exclusivas y estremecedoras de la historia del videojuego.

EVALUACIÓN


Escenarios gigantescos de brillante estructura, desarrollo exigente y satisfactorio, buen control del personaje, final bosses, sonido FX...


El frame rate no es estable y en ocasiones cae de forma alarmante. La paleta de color es poco natural en algunas texturas. Y nada más...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Mapeado gigantesco, animaciones soberbias y enemigos finales, antológicos. Motor inestable.	Jugar con cascos te sumergirá en los terribles parajes de Dark Souls. Banda sonora testimonial.	Dificultad demencial e injusta. Pero es tan adictivo y satisfactorio al vencer que te obsesionará.	Un mínimo de 60-70 horas de juego, pero lo rejugarás para disfrutarlo en toda su magnitud.	Modo Cooperativo, Invasión y la sensación de estar acompañado siempre.	No hay transición entre escenarios, mapeados gigantescos y On-line bien implementado.
9,3	9,5	9,3	9,5	9,4	9,2

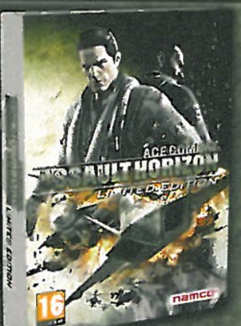


Mira el tráiler

MAKE METAL BLEED

ACE COMBAT™ ASSAULT HORIZON

Reserva la Edición Limitada y llévate este contenido exclusivo:



Caja especial Edición Limitada



Juego normal



Libreta firmada por el Equipo de Desarrollo



Banda Sonora Original



Avión Exclusivo F4-E Phantom II

www.acecombat.com

A LA VENTA EL 14 DE OCTUBRE



















Lo de situar uno de los combates aéreos en Dubai es simple ostentación. Si querían sorprendernos, que hubieran recreado Benidorm.





Género **Simulación arcade**
Compañía **Namco Bandai**
Desarrollador **Project Aces**
Distribuidor **Namco Bandai**
Jugadores **x16**
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **1080p**
Instalable **No**
P.V.P. Recomendado **60,99 €**
www.acecombat.com
16

ACE COMBAT
ASSAULT HORIZON

EL REY DEL ARCADE AÉREO SE PONE LAS PILAS

Mucho, demasiado tiempo llevaba el equipo **Project Aces** sin dar señales de vida, hasta que se anunció ***Ace Combat Assault Horizon*** en el verano de 2010. Una ausencia bien aprovechada por compañías como **Ubisoft**, que con las dos entregas de *Tom Clancy's H.A.W.X.* se ganaron a los fans de la simulación *arcade*. Pero para **Namco Bandai** ha llegado el momento de dar un golpe en la mesa. De dejar bien claro quién inventó el género. De reconquistar a los fans de *Ace Combat* no solo con un entorno gráfico a altura de **PlayStation 3**, sino con cambios capaces de atraer, por igual, a veteranos de la franquicia y una nueva generación de jugadores. ***Assault Horizon*** llega por fin a las tiendas y no dejará indiferente a nadie. Desde 1995, cuando la primera entrega de *Ace Combat* vio la luz en la **PlayStation** primigenia, la saga no había sufrido innovaciones tan severas como las que presenta esta entrega. La más evidente, una estética cinematográfica a lo *Call Of Duty*, al servicio de un guión escrito por Jim DeFelice (autor de varios *bestseller* de temática militar). Desde el minuto 1 de juego, vemos cómo la cámara gira en torno a nuestro avión, hace *zooms*, dispara nuestra adrenalina arrastrándonos a persecuciones aéreas que hacen que *Top Gun* parezca un duelo de avioncitos de tiovivo. Y todo eso tan solo en el prólogo. En los títulos de créditos iniciales nos espera otra sorpresa: manejar la ametralladora de un helicóptero. Y es que **Project Aces** ha decidido llevar la experiencia *Ace Combat* mas allá de los cazas, incorporando misiones a bordo de un AC-130 (a través de los monitores, al estilo *Modern Warfare*), otras en bombarderos como el B-2 *Spirit* y algunas más pilotando helicópteros como el AH-64D *Apache Longbow*. Por supuesto, y como viene siendo tradición en la franquicia, **Project Aces** ha contado con la bendición y el asesoramiento de las principales compañías aeronáuticas a la hora de recrear las máquinas más letales del planeta.

LA 108TH TASK FORCE CONTRA TODOS

El guión del juego te llevará a recorrer los cielos de Miami, el Este de África, Dubai, Egipto, Moscú, París, el Mar Negro... mientras te enfrentas a un grupo nacionalista ruso (esos nunca fallan) y alternas el control entre Bishop (el protagonista de la historia) y otros componentes de la *108th Task*

LAS PERSECUCIONES AÉREAS HACEN QUE TOP GUN PAREZCA UN DUELO DE AVIONCITOS DEL TIOVIVO

LA ALTERNATIVA



TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2.
Hasta la fecha, los juegos de Ubisoft eran los reyes de la simulación en PlayStation 3.





¿Cómo sería un Super Thunderblade si Sega se decidiera a recuperar aquella mítica recreativa de los 80? El resultado final, con mucha suerte, no desentonaría mucho con las fases de helicópteros de Assault Horizon.

ZÚRRALES DESDE TODOS LOS ÁNGULOS.

A lo largo de la Campaña de Assault Horizon no solo pilotarás cazas, bombarderos y helicópteros: controlarás la ametralladora de un helicóptero o serás el encargado de cubrir a las tropas de tierra desde la posición de artillero de un AC-130.













PROJECT ACES RECLAMA EL TRONO DE LOS ARCADES AÉREOS CON UN JUEGO BRUTAL









Nada tan reconfortante como ver estallar al fulano que te ha estado mordiendo la cola durante toda la misión.

Si eres un purista, o directamente un suicida, puedes optar por elegir la cámara interior de los cazas y helicópteros.

¿Sabías que...

En el modo multijugador puedes hacer algo tan demencial como enfrentar cazas con helicópteros y bombarderos? ¿Cuál elegirás tú?

MULTIPLAYER: CAZAS CON PERKS. Glorioso: 16 jugadores simultáneos, cuatro modos (Conquista de la Capital, Dominio, Duelo a Muerte y misiones cooperativas), ocho escenarios... e incluso un sistema de perks, con el que mejorar tu caza, bombardero o helicóptero.

Force, al servicio de la ONU. Y a diferencia de los anteriores *Ace Combat*, aquí nuestra preocupación no será el dinero. No tendremos que comprar los aviones. Antes de cada fase es posible elegir entre unos cuantos modelos, los más adecuados para la naturaleza de tu misión (ya sea caza, helicóptero o bombardero).

MÁS ARCADE, IMPOSIBLE

Aquellos que siempre han acusado a los *Ace Combat* de ser puros *arcades* con piel de simuladores ya tienen otro motivo para arrancarse más pelos de la barba, porque ***Assault Horizon*** sublima aún más el componente *arcade* con los MDA (Modo Duelo Aéreo) y MAA (Modo Ataque Aéreo). En el primer caso, solo tendremos que acercarnos lo suficiente a un enemigo y pulsar L2 y R2 para iniciar una diabólica persecución en los cielos. Claro que el perseguido puede convertirse en perseguidor con solo ejecutar un rizo en el aire, y en ese caso nos veremos acosados por misiles y metralla al más puro estilo *AfterBurner*. Las referencias a los clásicos de **Sega** no acaban aquí, porque las misiones con helicópteros harán babear de nostalgia a los fans de *Super Thunderblade*. En cuanto al MAA, está destinado a facilitar las misiones de bombardeo, de tal forma que solo tendremos que seguir las indicaciones en pantalla para alfombrar el escenario con piñatas rellenas de TNT. Aunque es totalmente opcional: los puristas y los chiflados podrán seguir bombardeando a su manera, por supuesto.

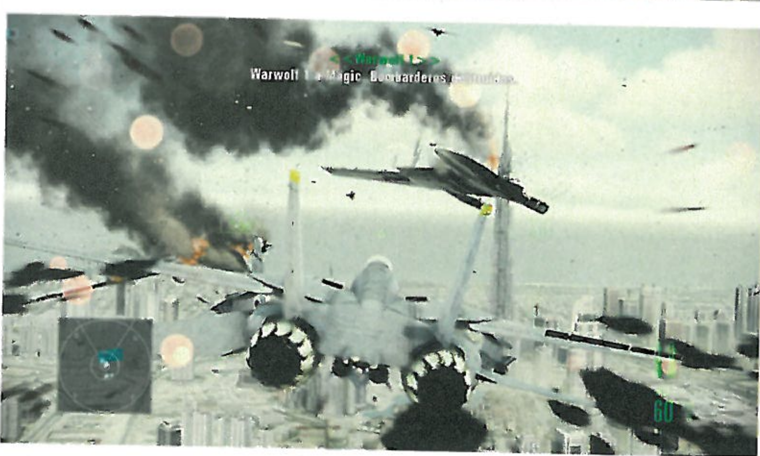
Pese a tener picos de dificultad absolutamente demenciales, por no hablar de la racanería en el tema de la cantidad de misiles que podemos cargar (no paran de aparecer enemigos en fases que superan los 20 minutos de duración, mientras tu número de misiles mengua y mengua), ***Ace Combat Assault Horizon*** es una gran noticia para los fans de la franquicia y los amantes de los juegos de aviación en general. Hemos estado mordiéndonos las uñas durante cinco años para disfrutar de un nuevo capítulo, pero ha merecido sobradamente la espera.

ASSAULT HORIZON SUBLIMA AUN MÁS EL COMPONENTE ARCADE CON LOS MDA Y MAA



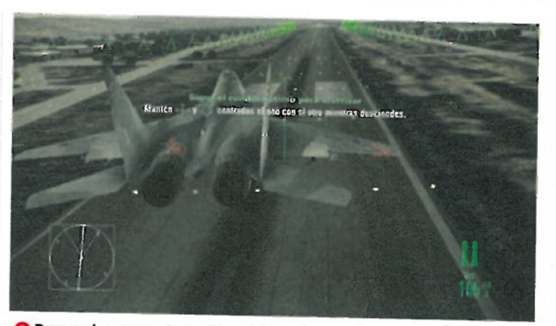
El tipo de la barandilla, o era un héroe o un auténtico cretino. El hecho de no fabricar dos agujeros para los ojos en su pasamontañas nos hace sospechar lo segundo.

Los vecinos sobre los que caerán los pedazos del avión que acabas de derribar no creo que vayan a acudir al desfile en tu honor por liberar la ciudad.

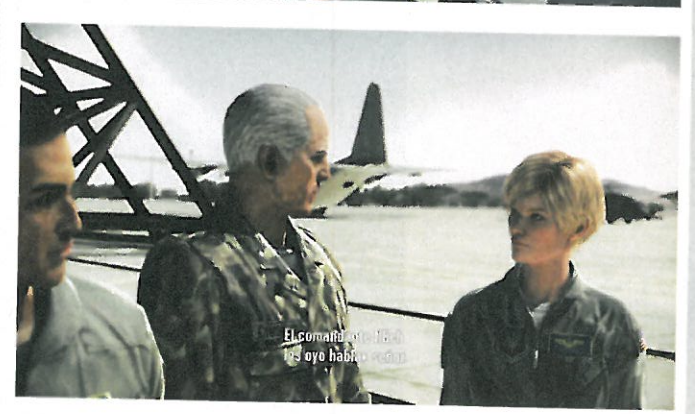




Los aviones derribados de Assault Horizon no se limitan a estallar, sangran y se despedazan como Mel Gibson en Braveheart.



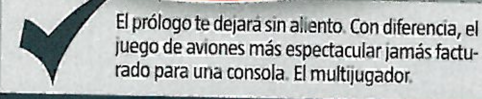
Por mucho que mejoren los gráficos y las ayudas en pantalla, aterrizar siempre será una de las operaciones más delicadas en un Ace Combat.



UNA TRAMA 100% LIBRE DE POCHEZ.

El escritor Jim DeFelice firma un guión repleto de traiciones, momentos de heroismo y en general todos los clichés que pedimos a un juego de aviones. Atrás quedaron los muchachos de mirada taciturna y flequillo ingobernable de los anteriores *Ace Combat*. Los personajes de ***Assault Horizon*** están mejor definidos, y lucen así de gallardos gracias al motor gráfico del juego.





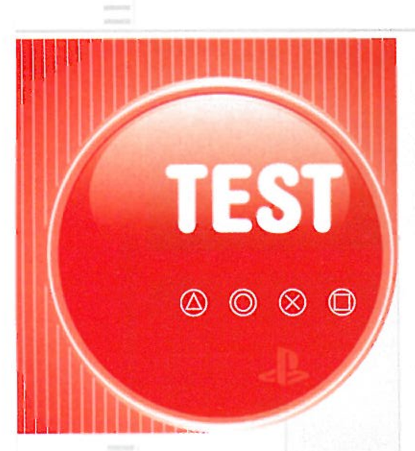
El prólogo te dejará sin aliento. Con diferencia, el juego de aviones más espectacular jamás facturado para una consola. El multijugador.



Son un poco rácanos con los misiles para tanto avión enemigo. En ocasiones, la dificultad se chifla de manera inesperada.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Ver a un avión «sangrar» entre rascacielos es algo que no sucede todos los días. Sencillamente brutal.	Música metalera al estilo de la casa, y un buen doblaje al castellano para que no pierdas ripio en el avión.	Prueba el prólogo y ya estarás perdido. Lo único negativo, esos inexplicables picos de dificultad.	Las misiones de la campaña son largas, pero será en el multijugador donde le sacarás todo el jugo.	DLC inminentes de aviones y escenarios. 16 tíos cosiéndose a balazos sobre el aire. Tremendo.	Podría tener unos gráficos más pulidos, pero no más espectaculares. Eso te lo garantizamos.
9,4	9,0	9,2	8,9	9,2	9,2

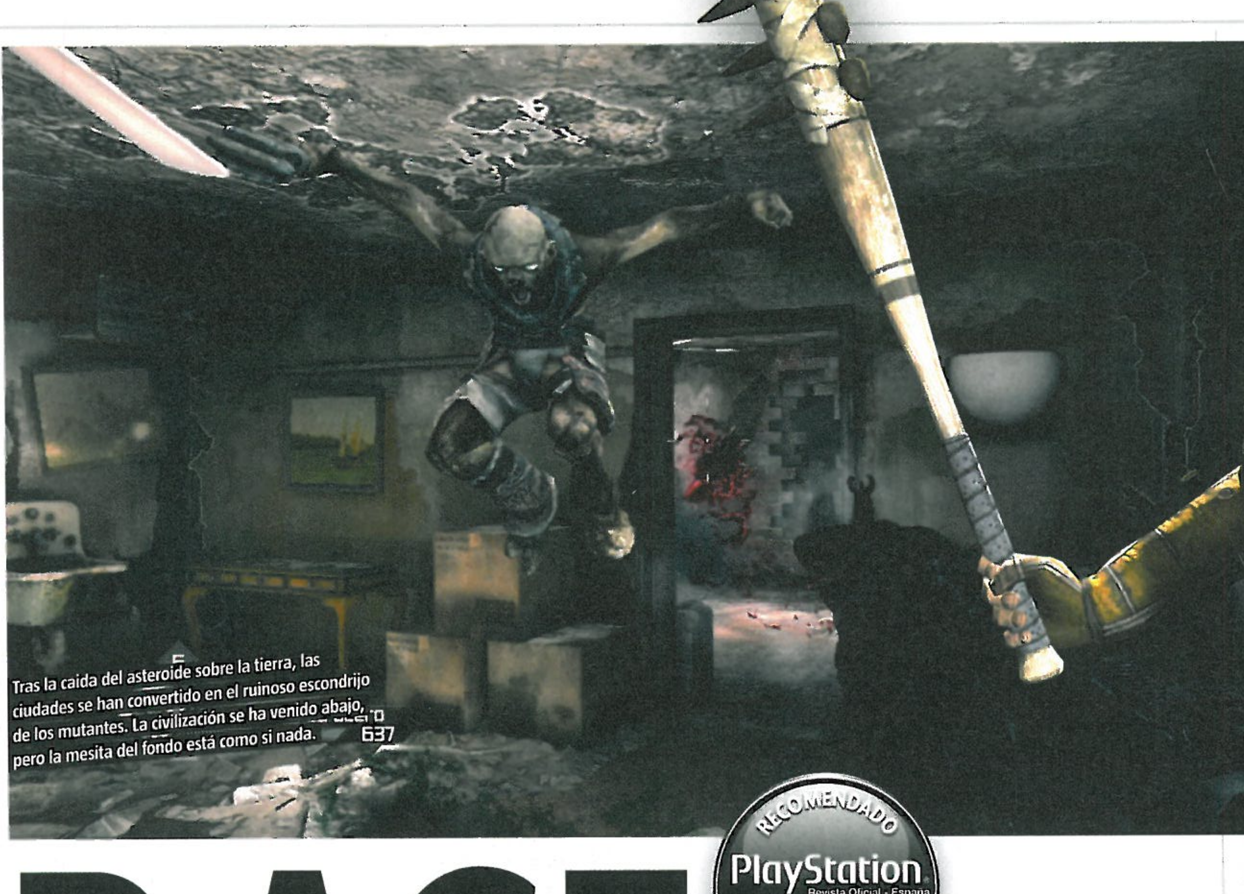








Género
Acción apocalíptica
Compañía
Bethesda
Desarrollador
id Software
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (8 GB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.rage.com
18



Tras la caída del asteroide sobre la tierra, las ciudades se han convertido en el ruinoso escondrijo de los mutantes. La civilización se ha venido abajo, pero la mesita del fondo está como si nada.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

RAGE

AGARRA LA ESCOPETA Y DISFRUTA DEL APOCALIPSIS

Había mucha expectación por ver cómo **id Software** (creadora del género FPS, y madre de iconos de la talla de *Wolfenstein*, *Doom* y *Quake*) encajaría en el panorama actual de los *shooters* en primera persona, dominado en los útimos años por el fenómeno *Call Of Duty*. Nos alegra comprobar que el equipo liderado por John Carmack y Tim Willits no ha querido entrar en la competición por arrancar un pedazo del pastel de **Activision** con un *shooter* peliculero y *scriptado* más. ***Rage*** se desmarca del resto de FPS, incluso en un aspecto tan crucial como es el juego On-line. Viniendo de los creadores de *Quake*, todo el mundo esperaba un desfile de modos *Deathmach*, escopeta en mano, pero en su lugar encontraremos competiciones de *buggies* en pleno desierto, en una peculiar mezcla de *Mario Kart* y *Vigilante 8*. ¿Una jugada extraña? Puede. Pero desde luego, meritoria. Y no es producto de un arrebato. ***Rage*** se anunció durante la **QuakeCon** de 2007 y, desde entonces, **id Software** ha ido puliendo el diseño del juego y su nueva joya, el *engine id Tech 5*, con el que han recreado un entorno tan apocalíptico como detallista en el que tenemos que destacar, por pura y simple justicia, la suavidad del motor gráfico, capaz de discurrir a unos 60 *fps* dignos de la mejor máquina recreativa. Para mover semejante monstruo, **id Software** se ha visto obligada a ejecutar en **PS3** multitud de trampas gráficas, algunas de ellas evidentes y otras prácticamente imperceptibles al ojo humano (en más de una ocasión solo hemos caído en la cuenta tras ver las capturas de pantalla que íbamos realizando). A pesar de, o mejor dicho, gracias a esto, ***Rage*** es sorprendente a nivel visual. Y su mecánica no le va a la zaga. Su fusión de aventura, *shooter* y conducción es una bocanada de aire fresco en el trillado mercado de los *shooters* en primera persona.

BIENVENIDO AL FIN DEL MUNDO

Un asteroide ha caído sobre la Tierra y ha acabado con la civilización, tal y como la conocíamos. El protagonista de *Rage*, miembro de un misterioso proyecto bautizado como El Arca, despierta de su criogénico letargo para comprobar cómo las ciudades se han convertido en páramos, y los desgraciados que sobrevivieron al cataclismo sufren ahora el acoso de mutantes y bandidos, a lo *Mad Max*. Pero para eso estamos nosotros, para llevar algo de justicia a esta tierra apocalíptica y »

RAGE SE DESMARCA DEL RESTO DE FPS, INCLUSO EN UN ASPECTO TAN CRUCIAL COMO ES EL JUEGO ON-LINE

LA ALTERNATIVA



FALLOUT 3 GOTY EDITION. Otro tour post-pocalíptico, aunque este mucho más profundo y variado.



Algunos enemigos son acróbatas, que no dudarán en balancearse de tubería en tubería con tal de esquivar tus disparos. Mantente firme, demuestra tu sangre fría y abrásales la cara cuando estén cerquita.





LEYENDAS DEL YERMO

Al margen del modo Historia para un jugador, y del multijugador motorizado, ***Rage*** despliega además un modo cooperativo, bautizado como Leyendas del Yermo. Junto a un amigo (vía On-line o a través de la clásica pantalla partida), revivirás algunas de las historias que los habitantes del páramo te han ido contando a lo largo de la aventura. Por ejemplo, de dónde salió una de las armas de Haggar o cómo fue el capítulo piloto de *Mutant Bash TV*.









EL TRAPERO APOCALÍPTICO

«Arrampla» con todo lo que veas durante tus sucesivas visitas a las guaridas de mutantes y bandidos. Ya sea botellas vacías, como cableado eléctrico, gasolina o comida. Vende algunas cosas en las tiendas y compra manuales para aprender a combinar el resto de items para fabricar armamento, rompecerraduras o medicinas. No vayas de chulo, porque las necesitarás.





Las flechas de control mental te permitirán manejar durante unos segundos a un enemigo y convertirlo en una bomba andante. Ese del escudo no sabe lo que se le viene encima...

Tan gallardos como Gollum e inquietos como un Ninja adicto al café, los mutantes te pondrán en aprietos ante la imposiblidad de acertarles un tiro.









DIVERSIONES VIRILES DE AYER Y HOY

¿Aburrido de agujerear bandidos? ¿El dinero te quema en el bolsillo? En ese caso deberías probar los diferentes minijuegos que encontrarás en las ciudades: desde un juego de cartas a lo Magic, hasta uno de estrategia con hologramas. Nuestro favorito, cómo no, el de clavar el cuchillo alrededor de los dedos, a lo Aliens.

EDICIÓN ANÁRQUICA

Creado a modo de incentivo para las pre-reservas, pero aún disponible en tiendas, la Anarchy Edition añade cuatro jugosos contenidos extra: La armadura Crimson Elite (puro Mad Max), los Fist of RAGE (unos guanteletes con los que podrás soltar puñetazos letales), la escopeta dos cañones y el Rat Rod Buggy.

de paso ganarnos unas perras con las que mejorar nuestro arsenal y los rudimentarios vehículos con los que atravesar el páramo. El juego de **id Software** combina fases de conducción -ya sea al participar en carreras o al circular de un pueblo a otro- con la típica mecánica FPS que todos esperábamos de los creadores de *Doom*. ¿Los elementos diferenciadores de ***Rage***? Para empezar, los enemigos no son esos patos de feria a los que nos tiene acostumbrado el género. Mutantes y bandidos intentarán, con mayor o menor fortuna, esquivar nuestros disparos, protegiéndose tras salientes o trepando cual monas. No es que tengan una IA prodigiosa, pero al menos demuestran un sentido común del que carecen los enemigos de buena parte de los FPS actuales. El otro elemento a destacar es que ***Rage*** nos obligará a ejercer de chatarreros, recogiendo todo objeto que esté al alcance de nuestra mano. Por supuesto, podrás vender tu botín en las tiendas, pero es más interesante invertir en manuales y aprender a construir nuevas armas o *items* a partir de la chatarra recolectada. ¿Un ejemplo? Las flechas explosivas, capaces de convertir a las blindadísimas tropas de la Autoridad en cómicos petarditos con patas. Uno de tantos simpáticos detalles con los que se logra personalizar aún más la experiencia de juego.

INVIERTE EN MANUALES Y APRENDE A CONSTRUIR ARMAS NUEVAS

Pero no nos engañemos: esto no es *Fallout 3*; ***Rage*** es un juego de tiros de la vieja escuela y eso implica seguir una ruta bien acotadita, incluso a la hora de conducir.

Si logras concienciarte de ello, así como de las trampas visuales a las que recurrirá el juego para seguir manteniendo sus 60 *fps* en todo momento, descubrirás lo divertido que llega a ser ***Rage***, sobre todo cuando hagas uso de las armas que hayas ido creando. Y aunque tenemos que reconocer que nos habría gustado disfrutar también de un multijugador a lo *Quake*, los duelos de coches son sorprendentemente adictivos. Ojalá no tengamos que esperar otros cuatro años para ver la secuela o disfrutar de las virtudes del motor *id Tech 5* en otros títulos para **PS3**.

La ballesta y los virotes (flechas) de dinamita son lo mejor del juego. Aprende a fabricarlo cuanto antes.

Los bandidos se han bautizado con nombres de indudable gancho: los Perdidos, los Fantasmas, los Ocultos. Y es que nadie temería a una banda apodada Los Nubes de Algodón.



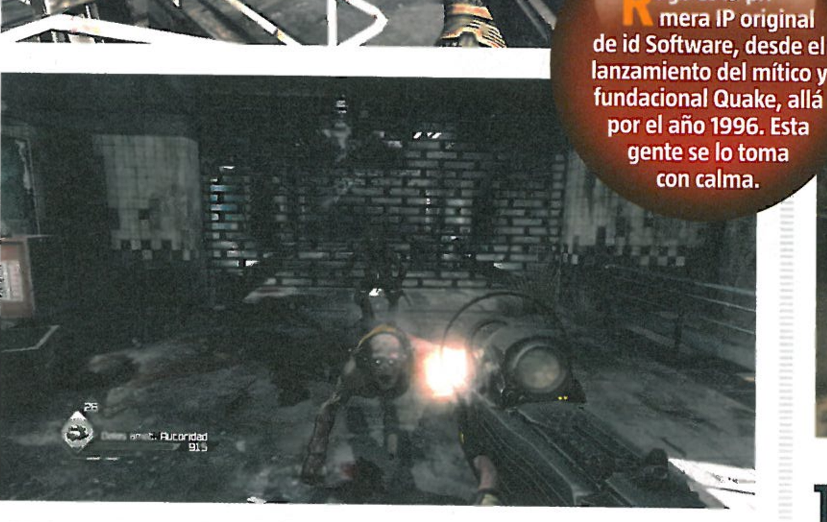












Sabías que...

Rage es la primera IP original de id Software, desde el lanzamiento del mítico y fundacional Quake, allá por el año 1996. Esta gente se lo toma con calma.



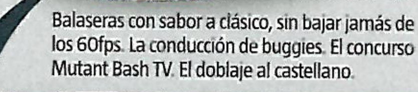
Los mutantes son como las cucarachas, brotan de cualquier hueco del suelo o incluso desde la pared.

No seas aprensivo y registra todo cadáver que encuentres para embolsarte items, munición y algunos dólares.

TRAGA POLVO, QUEMA RUEDA

En el modo Historia, podrás competir en carreras y ganar puntos con los que mejorar tu chatarra con ruedas, tanto en facilidad de pilotaje como en blindaje o armamento. Por su parte, el multijugador *Road Rage* es una especie de *Mario Kart* apocalíptico, dividido en cuatro modos: Rally de Meteoritos, Rally en Racha, Rally Tripartito y Masacre (todos contra todos).

EVALUACIÓN

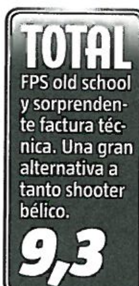


Balaseras con sabor a clásico, sin bajar jamás de los 60fps. La conducción de buggies. El concurso Mutant Bash TV. El doblaje al castellano.



Algunas trampas gráficas, como esas texturas que se cargan en tus bigotes y la caída de resolución en algunos decorados.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Aunque a base de trampas, el id Tech 5 nos deleita con unos gráficos tan suaves como los de una recreativa.	El sonido juega un papel fundamental en la ambientación: sobre todo al escuchar a los enemigos.	Puro id: sustos, tiroteos a cara de perro y una impecable curva de dificultad. Pruébalo y te enamorarás.	Unas 10-15 horas de modo Campaña, más los capítulos cooperativos y los duelos de buggies.	Se echa en falta un Death match en la línea de otros FPS, pero los buggies te sorprenderán.	Podría haber sido mejor, en comparación a Xbox 360, pero es un buen debut para el id Tech 5 en PS3.
9,3	9,1	9,4	8,8	8,8	8,7



TOTAL

FPS old school y sorprendente factura técnica. Una gran alternativa a tanto shooter bélico.

9,3

TEST



En el juego se reproducen de una forma fiel las características de cada uno de los jugadores.

PS3

Género
Deportivo
Compañía
2K Sports
Desarrollador
Visual Concepts
Distribuidor
Take-Two
Jugadores
x7
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,95 €
2ksports.com

3

JUEGO EN 3D

NBA 2K12





Un año más, en su quinta entrega para **PS3** y décimo segunda en el total de la saga, el simulador más realista de baloncesto llega al mercado. En una temporada marcada por el parón de la NBA, cuyo comienzo aún no esta claro, ***Take-Two*** ha buscado un camino alternativo volviendo sus ojos al pasado de la NBA. Para ello, ha realizado una selección de los quince mejores jugadores de la NBA de todos los tiempos. Entre los elegidos hay nombres como Magic Johnson, Larry Bird, Abdul Jabbar, Bill Russell o Michael Jordan. De cada uno de ellos se ha incluido un partido clave en el que se han reflejado fielmente todos los jugadores que formaban parte de las plantillas de esa época. Para hacernos una idea del trabajo que esto requiere, hay que tener en cuenta que se incluyen 30 equipos históricos, lo que sumado a los 34 de la actual NBA es como ofrecer dos juegos en uno. Además, los equipos de leyenda pueden desbloquearse, lo que permite responder al eterno debate de si Jordan sería en la actualidad lo que fue, o si Bird podría o no competir con los tiradores de otras épocas. Para que el ambiente sea completo, se han reproducido las condiciones de cada época de una manera impresionante. Por ejemplo, en la final de la temporada 64-65 entre los *Lakers* y los *Celtics*, los jugadores llevan los pantalones muy cortos, no hay línea de tres, las mesas de anotación son muy simples y la imagen se muestra en blanco y negro. La verdad es que el resultado nos traslada a otras épocas como si estuviéramos en un apasionante viaje en el tiempo.

NBA ACTUAL

Tal y como hemos mencionado, el juego no solo se centra en el pasado, ya que los programadores también han puesto el acento en las actuales franquicias de la NBA. Para solucionar los posibles fichajes se ofrecen actualizaciones a través de la Red. Además ya se han incluido algunos de los movimientos en los banquillos, como la presencia de Rudy Fernández en *Dallas Mavericks* o Ricky Rubio en *Minnesota Timberwolves*. En cuanto a las mejoras hay que destacar los detalles en la reproducción de todos los jugadores de la NBA. En la nueva entrega se han incluido desde las manchas en las caras a unos tatuajes tan detallados que pueden leerse. Sobre la pista las principales diferencias se refieren a la inclusión de un mayor dinamismo en las animaciones, buscando cambios de dirección y ritmo muy fluidos. Mención especial merecen las colisiones, en las que se tienen en cuenta la altura, peso y velocidad de los jugadores implicados, para lograr un resultado mucho más realista. En cuando al control, el ***NBA 2K12*** mantiene el sistema habitual incluyendo un control más sencillo de las acciones básicas y otro más complejo para acciones más complicadas. Mencionar que se ha implementado un nuevo control del juego en el poste bajo, que ahora pasa al triángulo en sustitución del denominado «paso fuerte».

ANTE EL PARÓN DE LA NBA, VISUAL CONCEPTS HA OPTADO POR REVIVIR EL PASADO DE LA NBA









ESPAÑOLES

Ricky Rubio es la gran novedad. Tambien aparecen los hermanos Gasol, Calderón, Rudy -ahora en Dallas- e Ibaka en Oklahoma.



Los partidos históricos se reproducen según los medios técnicos de cada época. En esta imagen se aprecia un Lakers-Celtics de 1965.

Se han elegido 15 jugadores históricos de la NBA. Sus equipos pueden desbloquearse para luchar contra las franquicias actuales.

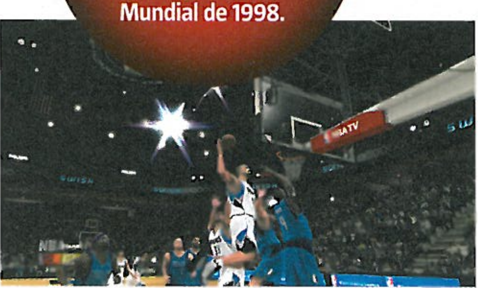
¿Sabías que...

Existe un antecedente de programa deportivo con reproducción de partidos históricos. Se trata de la versión de FIFA para el Mundial de 1998.

Compatible con PlayStation Move



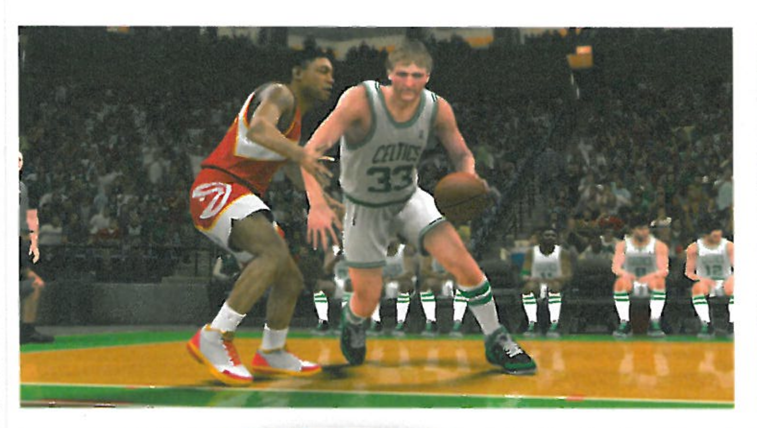
PS MOVE. Vuelve a estar presente aunque, al igual que la versión anterior, las acciones se limitan a indicar el receptor del pase y el jugador que realizará el tiro.



NBA BLACKTOP. Se mantiene este modo, aunque se liminan los concursos de triples y mates que aparecían en años anteriores. Ahora se limitan a partidos callejeros tipo arcade.



LEYENDA. Este nuevo modo, permite controlar a un solo jugador. Para evolucionar se somete a una serie de retos que van desde anotar una serie de puntos a secar a un rival...





EVALUACIÓN



La fiel reproducción de los jugadores históricos es todo un aliciente, sobre todo para los usuarios con unos cuantos años.



El parón de la NBA puede ser un elemento en contra para el juego. Además, sigue faltando el baloncesto FIBA.

GRÁFICOS
La ambientación de las diferentes épocas es todo un espectáculo al que se une la mejora en los detalles físicos.
9,6

SONIDO
Los comentarios son de profesionales de la NBA. Lástima que solo estén disponibles en ingés.
8,8

JUGABILIDAD
Un sistema de colisiones más realista y el juego en el poste bajo son las novedades en este apartado.
9,6

DURACIÓN
La inclusión de los equipos históricos junto a los 34 de la NBA actual, ofrece dos juegos al precio de uno.
9,5

ON-LINE
La actualización de plantillas On-line gana importancia por el parón de la NBA.
9,4

RENDIMIENTO
Se da una vuelta de tuerca a la capacidad gráfica. PS Move tiene una funcionalidad limitada.
8,4



TOTAL
La revisión histórica se transforma en una buena alternativa ante el parón de la NBA.
9,5






Por Anna

Sobrevolando un mar de globos deberás derrotar a uno de los enemigos finales más quisquillosos.

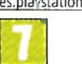
Con la pistola de zumo de naranja derretirás las plataformas de gelatina y también podrás utilizarla contra cualquier enemigo.







Género
Aventura/ Plataformas
Compañía
Disney
Desarrollador
High Impact Games
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
50,99 €
es.playstation.com



Para derrotar a los final bosses deberás estudiar previamente sus rutinas de ataque para esquivarlos y, después, atacar.

CON MOVE EVITAS EL SEDENTARISMO ABSOLUTO

Una aventura plataformera no requiere precisamente de este tipo de control; es más, quizá sea más intuitivo a la vieja usanza, utilizando el *DualShock 3*. Pero si deseas hacer un poco de ejercicio, y evitar el sedentarismo absoluto, prueba a jugarlo con *PlayStation Move*, que su jugabilidad tampoco está mal ajustada a este mando.



PHINEAS Y FERB

A TRAVÉS DE LA SEGUNDA DIMENSIÓN

EN EL MUNDO GENIAL DE LAS GOMINOLAS

Si no conoces la franquicia, pensarás: «¡qué cutres son los dibujos! El rostro de los protas es como si trazara un 6 y un 4, la cara de tu retrato...». Y así es, un esquema minimalista que gusta, y mucho, a los peques. Phineas y Ferb son las estrellas de **Disney Channel**, que ya tienen hasta su propia peli en la gran pantalla, y ahora su adaptación a videojuego. Y, como todo lo que lleva licencia **Disney**, se trata de un título realmente divertido y variado para no dar cabida al aburrimiento: plataformas de globos de agua que explotan al ser pisados, de gelatina que se deshacen con zumo de naranja, *gnomos* que nos hacen la vida imposible, escenarios que en blanco y negro contrastan con el gran colorido del resto (fiel a la franquicia), fases en *jet pack*... Todo con una jugabilidad bien ajustada para no frustrar. Y lo mejor es que podrás jugar con un amigo con cualquiera de los 10 personajes disponibles a lo largo de la aventura, entre los que se encuentran Perry (la mascota de los hermanos), el Agente P o Terry La Tortuga (creado para la ocasión). El argumento es fiel al de la película, por lo que te trasladarás a un mundo paralelo ambientado en los dibujos animados de 1928 para acabar con el malvado Dr. Doofenshmirtz y sus maquiavélicos planes de destruir el mundo. Para ello contarás con disparatados artilugios como un lanza pelotas, una pistola de zumo o unos guantes con los que podrás escalar por la paredes. Gráficamente, una vez que te acostumbras, hasta te gusta su esquemática estética de personajes hechos -aparentemente- por las inexpertas manos de un niño. En fin, ***Phineas y Ferb*** es deliciosamente divertido.





Esta fase le encantó a nuestro director. Es que le apasiona todo lo que esté relacionado con vagones, trenes, raíles...



LA ALTERNATIVA



CARS 2. Si eres fan de Disney, este es otro de sus juegos que recientemente han salido a la venta.

EVALUACIÓN

Su esquemática estética te termina gustando, y acabas comprendiendo por qué tiene tanto éxito entre los más pequeños. Es variado, divertido y realmente intuitivo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,0	8,2	8,2	8,0	-	7,8	8,0

Buen doblaje al castellano. Tanto sus melodías como FX son fieles a los de los dibujos.

Es muy intuitivo y la dificultad está bien ajustada: ni para aburrir, ni para frustrar.



TEST

PS3



Género
Plataformas Acción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Insomniac
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
2.467 MB
P.V.P. Recomendado
71,99 €
es.playstation.com

7



LA ALTERNATIVA



PHINEAS Y FERB... Algo más infantil pero igual de divertido si quieres jugar en compañía de un amigo.

Nada de teletransportarte, cada vez que quieras ir a otro lugar del escenario deberás hacerlo sobre esta nave-taxi y recorrer las calles de la ciudad.

RATCHET & CLANK
TODOS PARA UNO

LOS 4 MOSQUETEROS DE INSOMNIAC MÁS UNIDOS QUE NUNCA

Si **Naughty Dog** se retiró a otros menesteres ya hace años, abandonando a su pareja insignia (Jak y Daxter), **Insomniac** sigue dándole caña a su binomio Ratchet y Clank, aunque sin otorgarle demasiadas novedades, todo sea dicho de paso. Es cierto que atrás dejaron los curiosos mundos circulares y otros esquemas de niveles, que realmente no son la estrella de la licencia, para potenciar eso que a todos nos gusta: mucha acción y plataformas en gigantescos mundos inspirados en la naturaleza muerta y en ciudades verticales. Pero realmente, entrega tras entrega, hacemos lo mismo. Sin embargo, si para otros títulos «hacer lo mismo» es malo, en un *Ratchet & Clank* no, porque a quien le guste la franquicia lo que espera es eso: lo de siempre, revestido de nuevas e ingeniosas armas que desbloquear, enemigos divertidos y desafíos que pongan a prueba una vez más nuestra habilidad con el mando. En ***Todos Para Uno*** además, por fin podrás jugar con hasta tres amigos la aventura tanto en Off-line como en On-line. Y ello es lo que ha llevado a los desarrolladores a realizar algunos cambios en los controles, que al habitual jugador de *R&C* le resultará, cuando menos, extraño. Así, la cámara no se puede controlar, ya que el *stick* analógico derecho pasa a ser el acceso directo al menú de armas y *gadgets*. Y el triángulo ahora sirve para unirte a tu compañero si te encuentras a gran distancia, o bien si te vas a caer de una plataforma. Si juegas solo, irás acompañado de Clank, que entrará en acción cuando lo necesites y será controlado por una IA precisa y acertada. En compañía, el juego adquiere otra dimensión y la cooperación es primordial, consiguiendo que la diversión se multiplique, pero el caos también. El tamaño de los personajes es, en ocasiones, tan diminuto que no sabrás donde están y si eres tú -o el vecino- el que está dándole leña al enemigo. Para dos usuarios, el multijugador es más que correcto, pero para cuatro es una locura. Los desafíos están en la línea de la saga, pero quizá en la anterior entrega, *Atrapados En El Tiempo*, nos resultaron más astutos (aquel nivel a oscuras donde Ratchet tenía que encender una antorcha con una criatura espongiforme... eso sí que nos sorprendió). Gráficamente los escenarios son excelentes, el «pero» son los personajes, que se han reducido a la mínima expresión. Algo que comprendemos para poder poner en acción a los cuatro a la vez, pero que no nos llena del todo. Otro aspecto que choca es oír otras voces después de nueve años, y es que esta vez los actores de doblaje son otros -pero ello no quiere decir que el doblaje al castellano no sea perfecto-.

Todos Para Uno es un buen *Ratchet & Clank*, con grandes intenciones por incorporar multijugador (algo que todos pedíamos a gritos desde hace años), pero pierde fuerza visualmente. Además, el diseño de armas no es tan sorprendente -y espectacular- como en otras ocasiones.

AL FIN PODRÁS COMPARTIR LA AVENTURA CON OTROS TRES JUGADORES TANTO EN ON-LINE COMO EN OFF-LINE







CUATRO ES MULTITUD

En cualquier momento, hasta tres amigos se podrán unir a la aventura tanto en Off-line como en On-line. Cada uno controlando a Ratchet, Clank, el Capitán Qwark y el Doctor Nefarious.



En esta fase deberás descender por una oscura caverna. Controla la propulsión del jetpack y esquiva las embestidas del enemigo procurando no tocar los pinchos de las raíces.



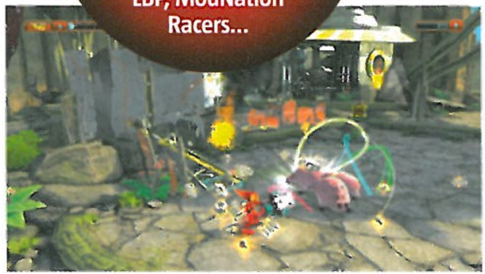
Sabías que...

Ratchet y Clank es la pareja que más cameos ha hecho en PlayStation. Los hemos visto en Ape Escape 3, Jak X, Everybody's Golf, LBP, ModNation Racers...

Cuando los cuatro personajes estén en acción deberán trabajar en equipo para poder avanzar. Si juegas solo, la IA de Clank será la que coopere contigo.



LANZA A CLANK. Con el «aspirador», el nuevo y útil gadget, podrás lanzar a Clank donde desees para que después él te ayude a saltar a la otra plataforma, pulsando simplemente Triángulo.



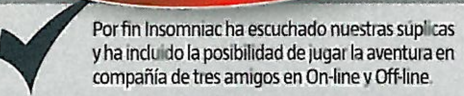
PEGABICHOS. Con esta original arma, convertirás a tus viles enemigos en rechonchos e inofensivos cerditos. De este modo no tendrás que aniquilarlos, sino simplemente transformarlos.



LANZAMASAS. En cooperación (ya juegues solo o en compañía), deberás disparar al cartel con el lanzamasas para que haga contrapeso y la bola de arena se desprenda.









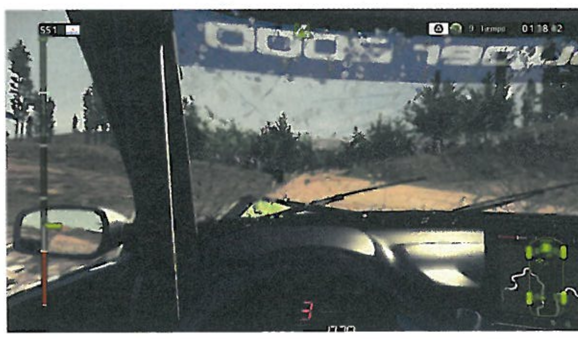
Por fin Insomniac ha escuchado nuestras súplicas y ha incluido la posibilidad de jugar la aventura en compañía de tres amigos en On-line y Off-line.

Ciertos controles han sido modificados y resultan extraños para el habitual jugador de R&C. Los personajes ahora son más diminutos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los escenarios siguen siendo brillantes. El «pero» es que el tamaño de los personajes ha sido reducido.	El doblaje al castellano, como siempre, es excelente. Aunque esta vez no son las voces de siempre.	Intuitiva, como siempre, a pesar de que los controles han cambiado. Jugar a 4 a veces es caótico.	El multijugador te mantendrá pegado a tu PS3 durante tardes y tardes.	Poder jugar íntegramente la aventura con tres amigos virtuales... ¡Es un lujo!	En la línea de anteriores R&C de PS3, la diferencia es que esta vez tienes la posibilidad de jugarlo en 3D.	¡Por fin un Ratchet & Clank para jugar a cuatro! El precio no nos parece nada justo.
8,2	8,5	8,5	8,6	8,6	8,2	8,5







La toma interior tiene detalles muy conseguidos. En caso de choque el cristal empezará a agrietarse y si el agua nos salpica se activarán automáticamente los limpiaparabrisas.



Las nuevas pruebas urbanas son de lo mejor y más divertido de esta edición. Circuitos muy virados y llenos de dificultades.



PS3

Género
Conducción
Compañía
Black Bean
Desarrollador
Milestone
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.wrcthegame.com/

3

W.R.C. 2

OJO CURVA OJO TODO

Si hacemos un repaso al pasado reciente del género del motor e intentamos definir alguna de las tendencias que parecen estar más de moda, llama la atención que cada vez son más los juegos que se decantan por dejar al usuario la responsabilidad de elegir el grado de ayudas y de exigencia que, en definitiva, acaban dando forma a la jugabilidad. Aunque la idea no es nueva, sí lo es que cada vez ofrezcan más opciones de ajustes personal y, por tanto, una jugabilidad casi a la carta.

WRC2 se apunta también a esa moda, pero lo hace con un planteamiento menos altruista, ya que muchos necesitarán de esas ayudas para disfrutar de este juego. Por decirlo de alguna manera, nos ofrecen esa red porque nos van a poner a prueba con un sinfín de chinitas que, según la dificultad elegida, se convertirán en auténticas rocas. Podremos buscar ayuda en el pilotaje o disminuir el grado de habilidad de los rivales... pero será la carretera la que acabe por darnos o quitarnos la gloria, y os podemos asegurar que es un juez inflexible. No hay tramo que no oculte dos o tres trampas capaces de destrozar nuestro tiempo o lo que es mucho peor, nuestro coche. Como ocurriera en su día con el mítico y dificultoso *V-Rally*, árboles, rocas, saltos, puentes, pistas excesivamente estrechas, túneles y otras muchas ocurrencias, van a obligarnos a afinar muchísimo en la conducción. El control es preciso y manejable, tan bueno como para reaccionar al instante y salir de algún apuro, pero si decidimos jugar con los daños más realistas no nos libraremos del algún abandono. Aunque sea triste reconocerlo, ya que siempre nos parecerá una trampa eso de volver atrás en el tiempo para reparar un fallo, tendremos que recurrir al *rewind* en más de una ocasión y en los niveles de dificultad avanzados será casi inevitable. Sin ser lo más difícil que uno pueda recordar, sin apenas ayudas y daños reales, sí que es un reto capaz de poner en tensión al más experimentado piloto.

Si el tema de la jugabilidad parece estar bien cubierto, hay otros aspectos en ***WRC2*** que presentan casi tantas luces como sombras. Aunque hay más pruebas y se ha intentado dotar de mayor realismo al juego, lo cierto es que gráfica y técnicamente es más bien del montón. Los coches están más o menos bien hechos, sin ser deslumbrantes, pero los daños físicos en chapa son raritos y en algunos escenarios el vehículo parece flotar sobre la pista. En general, le falta peso para dar sensación de simulación y los escenarios, aunque más ricos en detalle, parecen más bien de otra época.

En lo referente a la oferta de juego, pues está bien, pero no hay demasiadas novedades. Aunque se han añadido nuevos *rallies*, pruebas urbanas, más coches y equipos clásicos o mejorado el modo multijugador tanto On-line como Off-line, digamos que es un poco más de lo mismo con algunos retos nuevos y mejoras en lo que ya conocíamos. El modo *Road to the WRC* sigue siendo lo mejor, aunque la posibilidad de competir en red de hasta 16 jugadores simultáneos tiene su miga.

LA ALTERNATIVA



DIRT3. Si te gustan los juegos de conducción similares, este es el referente del género en PlayStation 3.

Por De Lúcar

¿Sabías que...

Esta edición cuenta con más de 30 coches reales. Además de todos los actuales, también podremos pilotar algunos del pasado más glorioso.

Nuestra manera de pilotar en el modo Carrera tendrá consecuencias en nuestro prestigio y en la velocidad de progesión. Si cumplimos los objetivos del equipo y ganamos carreras, iremos consiguiendo mejoras.

El Rewind es la posibilidad de retroceder en el tiempo para evitar alguna catástrofe justo antes de que ocurra. Cada nivel de dificultad cuenta con un número determinado de rewind y no usarlo tiene también premio.





MULTIJUGADOR

Podremos elegir entre competir en red con cuatro modos distintos, entre ellos un campeonato para 16 jugadores simultáneos, y Off-line con tres modalidades para hasta 4 jugadores por turnos. Se puede realizar todo tipo de preajustes y en esta ocasión será posible participar también en la Super Special Stage.



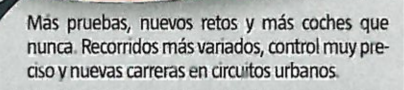


MÁXIMO CUIDADO

Si apostamos por el realismo total y dejamos que los daños sean de verdad y afecten a la conducción, empezaremos a descubrir lo fácil que resulta acabar con las opciones de victoria con una simple salida de pista. Entre tramo y tramo tendremos un tiempo para realizar reparaciones.









Más pruebas, nuevos retos y más coches que nunca. Recorridos más variados, control muy preciso y nuevas carreras en circuitos urbanos.

Según la superficie, los coches parecen tener menos peso de lo que debieran. Gráficamente parece de otra época y sin ayudas es infernal.

GRÁFICOS
Han mejorado la ambientación y variedad de los escenarios, pero los coches siguen sin terminar de convencernos.
8,1

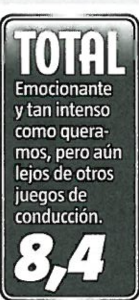
SONIDO
Las indicaciones del copi son claras y precisas y el sonido del motor muy creíble, más que los gráficos.
9,0

JUGABILIDAD
Tan sencillo o exigente como deseemos. Los recorridos y sus trampas son la dificultad encubierta.
8,6

DURACIÓN
Tiene más modos multijugador, más rallies y un modo trayectoria muy duradero, así que es larguito.
8,0

ON-LINE
Cuatro modos con la posibilidad de participar en Campeonatos en red y Super Special Stage.
8,6

RENDIMIENTO
Aunque se nota un esfuerzo a nivel gráfico, está bastante lejos de explotar las posibilidades de PS3.
7,5



TOTAL
Emocionante y tan intenso como queramos, pero aún lejos de otros juegos de conducción.
8,4



Radiant Story es el motor que alterará ligeramente partes de la historia para adecuarlas a tu personaje.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

RAUL FUZZ
Ya estoy despidiéndome de mi familia y amigos para empeñar la vida en Skyrim.

Épico ★★★★★

Compañía **Bethesda**
Programador **Bethesda**
Género **RPG de acción**

A LA VENTA EL 11 NOVIEMBRE

The Elder Scrolls V Skyrim

Desenrollamos un nuevo pergamino de la fascinante y muy adictiva historia de la tierra de Tamriel



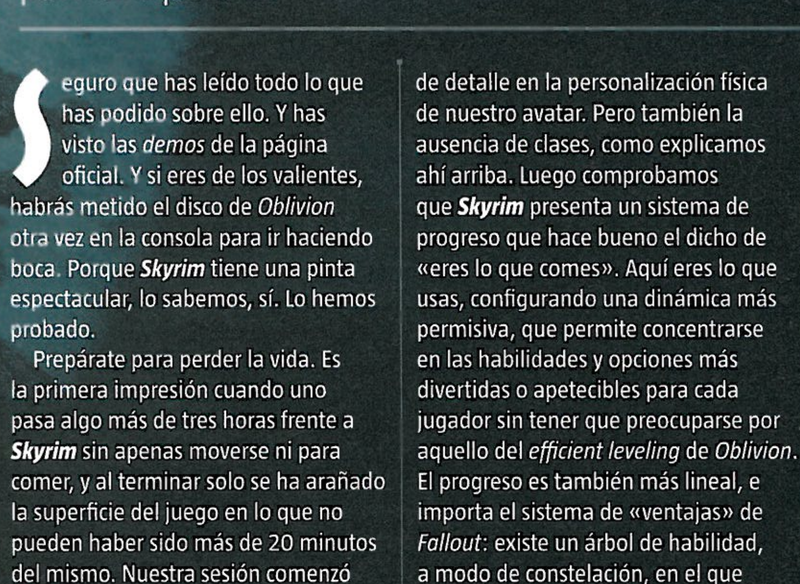




La opción de bloquear sigue existiendo pero, además, se ha añadido una función de sprint muy interesante en el nuevo escenario de combate -más dinámico- de Skyrim.







RAZAS Y CLASES.

Mientras que las razas siguen siendo las mismas que en anteriores entregas, el sistema de clases de *Oblivion* ha desaparecido en ***Skyrim***. El nuevo sistema mejorará las habilidades que más usemos y desvincula estas de atributos: con cada nuevo nivel, solo se podrá aumentar la vida, la fatiga y la magia del personaje. Adiós a la *Custom Class,* que permitía exprimir *Oblivion* hasta límites enfermizos...

DRAGONES Y MAZMORRAS.

Si los dragones serán los grandes nuevos protagonistas de Skyrim, las mazmorras siguen ocupando su trono indiscutible. Habrá más de 120 en todo el juego.

Seguro que has leído todo lo que has podido sobre ello. Y has visto las *demos* de la página oficial. Y si eres de los valientes, habrás metido el disco de *Oblivion* otra vez en la consola para ir haciendo boca. Porque ***Skyrim*** tiene una pinta espectacular, lo sabemos, sí. Lo hemos probado.

Prepárate para perder la vida. Es la primera impresión cuando uno pasa algo más de tres horas frente a ***Skyrim*** sin apenas moverse ni para comer, y al terminar solo se ha arañado la superficie del juego en lo que no pueden haber sido más de 20 minutos del mismo. Nuestra sesión comenzó con la creación del personaje, en la que llama de nuevo la atención el nivel de detalle en la personalización física de nuestro avatar. Pero también la ausencia de clases, como explicamos ahí arriba. Luego comprobamos que ***Skyrim*** presenta un sistema de progreso que hace bueno el dicho de «eres lo que comes». Aquí eres lo que usas, configurando una dinámica más permisiva, que permite concentrarse en las habilidades y opciones más divertidas o apetecibles para cada jugador sin tener que preocuparse por aquello del *efficient leveling* de *Oblivion*. El progreso es también más lineal, e importa el sistema de «ventajas» de *Fallout*: existe un árbol de habilidad, a modo de constelación, en el que podremos ir eligiendo una ventaja por nivel dentro del grupo de habilidad que queramos y siempre sujeta su disponibilidad al nivel en cada uno. Así, si nos va el combate a una mano, cada nivel nos acercará a ventajas como reducción de fatiga, mejoras de daño...

El siguiente cambio notorio se aprecia rápidamente, en cuanto saltamos al mundo del juego, pues en ***Skyrim*** ambas manos son muy útiles. Y es que cada mano responde a uno de los gatillos del mando, además de poder asignarles un escudo, un arma o un hechizo. De este modo podremos usar armas a dos manos, un arma y un hechizo, dos armas o incluso dos hechizos que con el nivel adecuado en la habilidad de turno, permitirá combinarlos para aumentar su poder o lograr efectos totalmente imprevisibles. »




Skyrim suaviza enormemente la «escalabilidad» de niveles de los enemigos en función de nuestro personaje.









EL DURO NORTE.

Una de las cosas más impactantes del juego es, sin duda, su escenografía y calidad gráfica. Pasear por las tierras de Skyrim, a veces, quita el aliento. ¡Y no por el frío!

» También el acceso rápido ha sido rediseñado: ya no existe el árbol de la cruceta, sino un submenú activado por esta que pausa el juego y permite elegir los hechizos y objetos que hayamos marcado previamente, como favoritos, desde el inventario. En general, el juego se deja sentir más fluido y dinámico, tanto en la exploración como, muy especialmente, en el combate. ***Skyrim*** se acerca por tanto aún más a un juego de acción de lo que lo hiciera *Oblivion* (o, bueno, otros juegos de **Bethesda**), hasta incluyendo movimientos finales de ejecución de enemigos, pero sin perder un ápice de su componente RPG: la rapiña de objetos sigue estando ahí, las incontables misiones secundarias, también, y ***Skyrim*** añade oficios que practicar para diferentes artesanos, desde la forja a la mina, para ganar unas monedas, objetos o algo de habilidad.

Cuidado con el dragón

Si en nuestro reloj particular solo habían pasado 20 minutos, en *Tamriel*, el mundo de *Elder Scrolls* han pasado 200 años. Los *Septim* han desaparecido y los dragones han vuelto para sembrar el caos. Y aquí empieza el auténtico festín: el personaje, que se adivina como un heredero ignoto de los *Dragonborn*, tiene el poder de emplear los Gritos de Dragón, palabras en la lengua de los dragones combinables para realizar hechizos como no se han visto aún en ninguna entrega de la serie. Estas están dispersas y ocultas en templos y mazmorras antiguas, pero para usarlas una vez aprendidas, hay que... bueno, matar un dragón y absorber su alma.

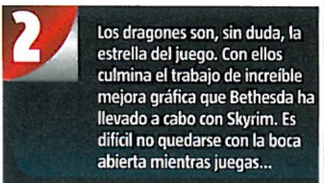
Nuestra *demo* llegaba precisamente, con algo de habilidad, hasta un enfrentamiento con un dragón. Y os podemos asegurar que si verlos sobrevolar tu cabeza ya es sobrecogedor y maravilloso, enfrentarte a ellos es brutal, adictivo y condenadamente satisfactorio.

No podemos contar mucho más en este sentido, pero sí que ***Skyrim*** se nos antoja como el *Elder Scrolls* más espectacular, naturalista y tal vez asequible desde el punto de vista RPG. Que no abarcable... Nos esperan muchas horas, decenas de horas de juego, muchas exploraciones y muchos descubrimientos de esos que nos acaban robando la vida frente a la consola. ○



Un sistema de niveles y combate remozado, y creemos decir que mejorado. Aunque tal vez algún RPG-maníaco eche en falta su papel y boli para planificar como antaño.





Los dragones son, sin duda, la estrella del juego. Con ellos culmina el trabajo de increíble mejora gráfica que Bethesda ha llevado a cabo con Skyrim. Es difícil no quedarse con la boca abierta mientras juegas...



FUERZA

CORAJE

DESTREZA

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LA GUERRA DEL NORTE™

UN ANTIGUO MAL SE ALZA DE ENTRE LAS SOMBRAS. SAURON ESTÁ REUNIENDO A SUS FUERZAS OSCURAS. MIENTRAS, EL ALIADO DE SAURON, AGANDAÛR, SE PREPARA PARA LA CONQUISTA DE LAS TIERRAS DEL NORTE. LA ÚNICA ESPERANZA DE LA COMUNIDAD YACE EN LAS BRILLANTES LLAMAS DE VALOR QUE SE ATREVEN A DESAFIAR LAS CORRIENTES DEL MAL.

ESCOGE ENTRE ELFO, ENANO O HUMANO Y PARTICIPA EN UN BRUTALMENTE REALISTA COMBATE CONTRA LA EMBESTIDA DE FORMIDABLES ENEMIGOS; ORCOS, GOBLINS, ARAÑAS, DRAGONES, TROLLS Y MUCHO MÁS. MEJORA TUS ARMAS Y ARMADURA Y HAZ CRECER TUS HABILIDADES CON EL ARCO, LA MAGIA O CUERPO A CUERPO.

ESCOGE A TU HÉROE, SIGUE TU CAMINO Y DEFIENDE EL NORTE.
FALLA Y TODA LA TIERRA MEDIA CAERÁ.

























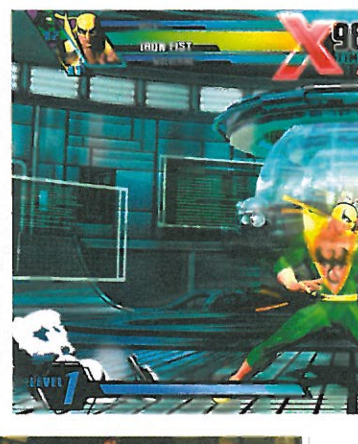








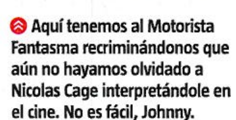




PS3

PSVITA

PRIMERA IMPRESIÓN



MARÍA EMEGÉ
El placer de repartir galletas en la continuación del mítico juego de lucha 2D con personajes tan dispares como Tormenta y Zero.

Ultimate

★★★★★

Compañía
Capcom
Programador
Capcom Vancouver
Género
Acción

Aquí tenemos al Motorista Fantasma recriminándonos que aún no hayamos olvidado a Nicolas Cage interpretándole en el cine. No es fácil, Johnny.

La versión para PS Vita brilla en su pantalla OLED. El fulgor que emite Fénix también ayuda, claro.



Ultimate Marvel Vs. Capcom 3

El renovado juego de lucha con los crossover más llamativos

Conocer de antemano a los 12 nuevos personajes de esta reedición de ***Ultimate Marvel Vs. Capcom 3*** no es imprescindible, pero hace mucha ilusión. Probamos una *demo* con el modo *Arcade* del juego, en el que tienes que escoger a tres luchadores entre los disponibles de **Marvel** y **Capcom** para formar un equipo. Seleccionar en la primera pantalla a Nemesis, Ojo de Halcón y el Doctor Extraño como compañeros de lucha ya da una idea de las divertidas -y contundentes, porque sacuden que da gusto- mezclas de personajes. Quién iba a decir que una deidad japonesa se iba a llevar tan bien con una nórdica: nos dio por combinar a Amaterasu (el dios lobo de *Ōkami*) y Thor (empuñando su *Mjölnir*) y cada dos por tres generábamos *combos* de 45 *hits*. Ojo, que no queremos decir que unos personajes sean más potentes que otros; el propio Niitsuma-san, director del juego, dejó claro que habían estudiado bien el nivel de los personajes, equilibrándolos, para que podamos disfrutar con cualquiera de ellos. Otros personajes llamativos son Iron Fist, Strider y Phoenix Wright. Este último no lo pudimos probar, y realmente nos gustaría saber si el abogado se defiende a base de «*Objection!*».

En esta nueva edición encontraremos a nuestros personajes destacando en *cell shading* en 8 escenarios nuevos. Y qué bien podréis ver todo esto en **PS Vita**... Porque, efectivamente, el juego está confirmado para 2012. Contará además con modo On-line a 60 *fps* y controles táctiles. La malla amarilla de Lobezno a todo color en la magnífica pantalla de la ansiada consola... Suena bien. Bueno, amarilla por mencionar la clásica, porque tendremos cinco variaciones de color para los atuendos y la apariencia de los personajes. Aparte podréis encontrar contenido extra, como un M.O.D.O.K. con un innegable parecido a Elvis.

Otro punto a tener en cuenta es la inclusión del modo Espectador, para que además de jugar por tu cuenta o picándote con amigos puedas ver partidas On-line en directo. Esto puede venir muy bien a los nuevos jugadores, ya que así podrán seguir actuaciones espectaculares y frenéticas, por ejemplo con asistencias de los miembros del equipo. Recordamos que tenemos tres tipos de asistencia para que los personajes que ayudan o se cambian por el que se encuentra luchando en primera línea, den ocasión a un ataque sorpresa frontal o desde la parte superior o inferior del escenario. Por supuesto, las acciones más espectaculares se desencadenan cuando la barra inferior llega a su momento álgido y utilizamos un *hyper combo*. Es muy interesante ver los que tiene cada luchador, como es el caso de los ya conocidos Deadpool -que no para de hacer bromas ni para realizar estos ataques devastadores- o el poderoso y malvado Dormammu. Al probar a los nuevos personajes desencadenamos algunos *hyper combos* muy llamativos: seguro que vosotros también os divertís descubriéndolos y utilizándolos en el renovado ***Ultimate Marvel Vs. Capcom 3***. ○





Iron Fist y Vergil forman parte del nuevo elenco para esta entrega.



ENTREVISTA CON...



RYOTA NIITSUMA

Director y Productor de Ultimate Marvel Vs Capcom 3

¿Nos podrías decir qué nos ofrece esta nueva versión? ¿Cuáles son las novedades reseñables del juego?

Sin duda los 12 nuevos personajes, con trajes nuevos para descargar y 6 variaciones de color, que anteriormente eran 4. Además intentamos mejorar la jugabilidad y para ello decidimos poner a todos los personajes en un nivel muy similar, equilibrándolo y dando importancia a todos los luchadores. También, y gracias al *feedback* con los fans, desarrollamos un sistema más fácil para las peleas On-line. Así el jugador puede encontrar sin problemas a sus amigos, lo cual es uno de los puntos imprescindibles del juego.

Creo que disponer de nuevos personajes genera grandes momentos para los fans de Marvel y Capcom... Enfrentar a Nemesis y Frank West contra Iron Fist o Dr. Extraño es una delicia «friki». ¿Te cuesta mucho decidirte por un par de personajes como favoritos?

Por el lado de **Marvel** el que más me gusta es Iron Man. Es poderoso. Me gustan su personalidad y su diseño. También su historia, y ver cómo se forja como superhéroe, ya que es un humano que construye su propia armadura y sus propios poderes. En cuanto a **Capcom**, lo cierto es que los personajes me resultan tan familiares que me cuesta decidir, pero podría decirse que mi favorita es Morrigan, uno de los personajes principales de *Darstalkers*. Es un personaje al que es fácil coger cariño y dar personalidad, y es un súcubo con evidente atractivo físico.



Nemesis: «Staaaaars» Iron Man: «Stars, sí... Estoy viendo las estrellas».





Ojo de Halcón apuntando en una de las cinemáticas que nos muestran los ataques especiales.



Claves

1 Las frases de los personajes al vencer. Por ejemplo, Thor menta el Ragnarok y Morrigan... Bueno, otro tipo de cosas, ya la conocéis.



2 Rayos, fuego, magia, luz, relámpagos, descargas, bolas de energía y destellos recorriendo tu pantalla sin cesar.







Los gráficos y el control de Generations no tienen nada que ver con aquel primer y pesadillesco Sonic para PS3 del año 2006.



PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
No habrá fan de los Sonic de MegaDrive que pueda resistirse a este juego/ homenaje. Así debería haber debutado Sonic en PS3.

Entrañable



Compañía **Sega**
Programador **Sonic Team**
Género **Plataformas nostálgicas**



Sonic Generations

Sega reinventa los niveles más memorables de todos los Sonic para celebrar el 20º aniversario del erizo azulado

Puede que en su carátula luzca un PEGI 3+, pero es evidente que ***Sonic Generations*** ha sido diseñado para encandilar a un público más adulto. Concretamente a todos los que rondan o han superado ampliamente la treintena, y que descubrieron en una consola llamada MegaDrive a un erizo muy, muy rápido hace ya la friolera de 20 años. Si ese es tu caso, enhorabuena: vas a poder apreciar, mejor que tus sobrinos, los mil guiños que **Sonic Team** ha introducido en cada uno de los niveles de este *arcade* de plataformas, en el que se alterna el desarrollo clásico 2D de los *Sonic* de MD con el entorno tridimensional de las entregas Dreamcast en adelante.

La *beta* que pudimos probar en nuestra redacción nos hechizó desde el primer minuto, desplegando la misma melodía de presentación que en el primer *Sonic* de MD. No fue, ni mucho menos, el único y evidente homenaje que pillamos entusiasmados (¡aquella canción de *Sonic R*!), mientras nos adentrábamos en las primeras fases del juego. ***Sonic Generations*** recrea, o mejor dicho, reinventa, niveles de *Sonic*, *Sonic 2* y *Sonic & Knuckles* (MD), *Sonic Adventure 1 y 2* (Dreamcast), *Sonic Heroes* (**PS2**), *Sonic The Hedgehog* y *Sonic Unleashed* (**PS3**) y *Sonic Colors* (Nintendo Wii). Podrás corretear por todos ellos, a la usanza de MegaDrive -con perspectiva lateral-, o con la cámara a tu espalda como en los *Sonic* modernos. Eso dependerá de las dos encarnaciones de Sonic que elijas: el clásico (rechonchete y adorable) o el moderno (con pinta de malote de pacotilla). Disfrutamos como enanos no solo con la recreación 2D de *Chemical Plant* (el segundo escenario del *Sonic 2* de MD), sino con su versión 3D, que abre nuevas posibilidades de diversión a un nivel que ya nos sabíamos de memoria.

Green Hill (el emblemático nivel inicial del primer *Sonic* de MD) y *Sky Sanctuary* (*Sonic & Knuckes*) fueron otros de los niveles que pudimos probar con ambos personajes. El objetivo principal del juego es rescatar a los amigos de Sonic, a los que ha congelado el villano de turno. A medida que vayamos superando niveles, con los dos Sonic, iremos liberando a Tails, Amy, Knuckles y el resto de fauna que ha acompañado al erizo durante estas dos décadas. El humor está muy presente también en el juego, sobre todo cuando se ven las caras, por primera vez, los dos Sonic y sus respectivas cuadrillas de secundarios (por ejemplo, hay dos Tails, el clásico y el moderno).

También pudimos comprobar cómo cada mundo desplegará cinco retos tanto para el Sonic clásico como para el moderno. Desde una carrera contra Knuckles, superar un nivel con el doble de enemigos o competir contra otro Sonic, por citar algunos.

Sonic Generations llegará a España con sorporte para televisiones 3D y totalmente localizado. El Sonic moderno hablará por primera vez en castellano mientras que el clásico permanecerá encantadoramente mudo. Ojalá las anteriores encarnaciones de Sonic para **PS3** se hubieran cuidado con tanto mimo como esta.





En la versión beta pudimos probar uno de los desafíos, que nos enfrentó a otro Sonic controlado por el propio juego.



El único jefazo que nos permitieron ver era un viejo conocido de Sonic 2.



Si elegimos el Sonic moderno, veremos Chemical Plant desde una perspectiva inédita.



UNA EDICIÓN A LA ALTURA DEL ANIVERSARIO.

La edición coleccionista es una tentación para los fans del erizo veinteañero. Incluye un anillo dorado y numerado, un libro de arte, un CD musical con temas elegidos por **Sonic Team**, DVD con el documental *History of Sonic: Birth of an Icon*, una figura coleccionable de ambos Sonic y DLC exclusivo. ¿Se le puede poner precio a ésto? Si. 129,99 €.



Claves



1 Llamadme retrógrado, pero un servidor prefiere mil veces el diseño del Sonic clásico al moderno. Esa tripilla, esos guanteletes... es el súmmum de lo cute.





2 El Sonic moderno no mola tanto estéticamente, pero sus niveles tienen momentos realmente espectaculares. Aquí tenéis una perca metálica intentando cazar al erizo.











Lo más efectivo es atacar juntos, sin separarse demasiado, y hacer uso del poder de los tres.

Lo mejor es esquivar las embestidas del enemigo y atacarle por la espalda. En este caso el más hábil es el enano.



La elfa es bastante diestra con su bastón, pero lo mejor es su poder para devolverte la vida perdida durante el combate.



PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

ANNA
Las batallas aún deben ser equilibradas, pero promete ser un gran Action RPG inspirado en la trilogía de Tolkien.

Potente
★★★☆☆

Compañía
Warner Bros.
Programador
Snowblind Studios
Género
Action RPG

ESDLA
La Guerra Del Norte

¿El Señor De Los Anillos definitivo?

Si *Las Aventuras De Aragorn* nos resultó un mocoso juego basado en *El Señor De Los Anillos* por el cuestionable uso de *Move* y su puesta a punto infantil, y *Conquest* una aventura con grandes pretensiones que se desinflaba según avanzabas, con ***La Guerra Del Norte*** no sabíamos muy bien por dónde iban a ir los tiros. Pero, con *beta* en mano, podemos decir que **Snowblind** ha sacado lo mejor de sus creaciones (*Baldur's Gate: Dark Alliance* y *Champions Of Norrath*) para dar forma a una aventura a la que no le faltará acción, y ni mucho menos ese toque de rol que tan bien le sienta a la franquicia *ESDLA*. Aún se deben pulir muchos detalles, como la fragilidad de los tres personajes frente a las enormes bestias enemigas. Mientras el enano, el humano o la elfa apenas quitan energía en sus embestidas, el orco, el dragón o la criatura de turno con tan solo un golpe te quitan prácticamente toda la barra de vida, haciendo casi imposible su rendición. Asimismo, la munición escasea y la incesante aparición de rivales hace que sea prácticamente imposible avanzar. Pero, lo dicho, esperamos que solo sean cosas de una *beta* a la que le falta precisar y equilibrar las batallas, porque el juego promete, y mucho: entornos épicos de inspiración cinematográfica, situaciones totalmente *Tolkianas* y unos personajes que nos ofrecerán un punto de vista diferente. Y lo mejor es que será multijugador: hasta tres usuarios podrán cooperar en su lucha por salvar la *Tierra Media*. Ya sea en On-line u Off-line, los tres personajes deberán avanzar juntos y unir sus fuerzas en combate. Unos combates que serán, en ocasiones, espeluznantes, pues al encadenar una serie de ataques podremos llegar incluso a hacer decapitaciones. Sin duda, este promete ser *ESDLA* definitivo.





1 Solo o en modo cooperativo con otros dos amigos en On-line u Off-line, podrás jugar como elfo, humano o enano. Cada uno, como es lógico, tiene sus propios puntos fuertes y débiles.





2 Dragones, orcos y todo tipo de criaturas descritas en la trilogía de Tolkien serán también aquí quienes te pongan las cosas realmente difíciles. Acabar con estas bestias requiere además de fuerza, mucha destreza.



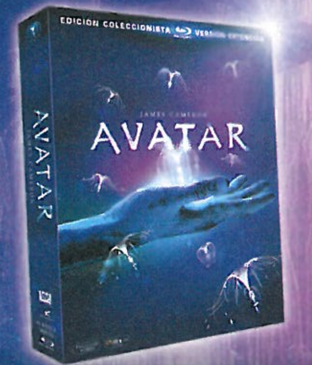


Una NAVIDAD en Alta Definición

Blu-ray Disc



LLÉVATE A CASA LA PELÍCULA MÁS TAQUILLERA DE TODOS LOS TIEMPOS

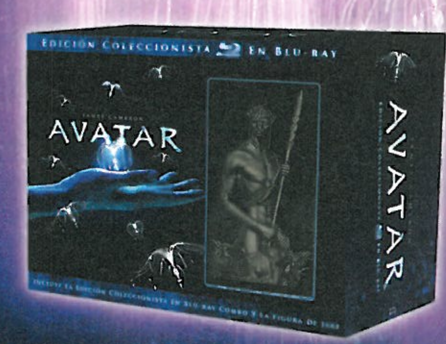


JAMES CAMERON

AVATAR

- La versión extendida con comienzo alternativo.
- 8 horas en contenidos extras.
- 45 minutos de escenas eliminadas

Y mucho más...





EDICIÓN COLECCIONISTA
3 DISCOS

EDICIÓN LIMITADA EN BLU-RAY
COMBO DE 5 DISCOS



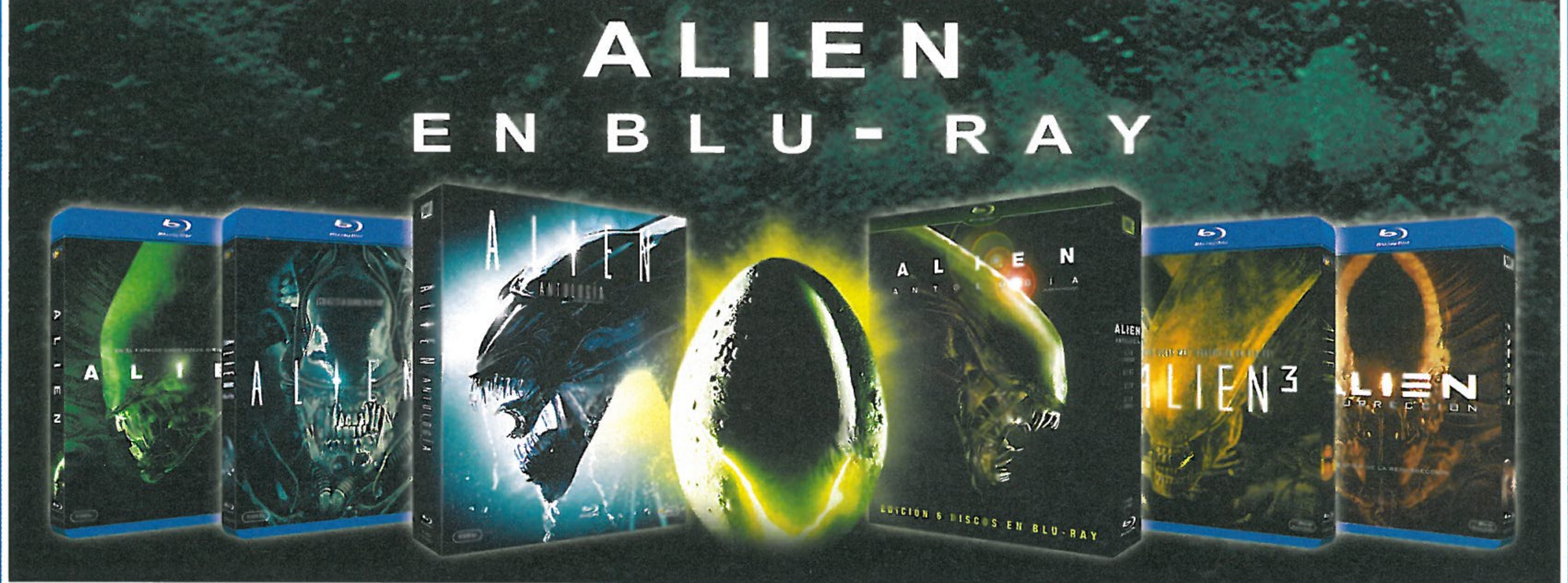
NUEVA COLECCIÓN BLU-RAY FORMATO LIBRO

A LA VENTA
·2·
NOVIEMBRE

Esta nueva colección de Blu-ray incluye un libro exclusivo con imágenes e información de la película



ALIEN EN BLU-RAY



Síguenos en: www.facebook.com/FoxHomeSpain

Blu-ray Disc



Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes regalamos... RAGE!





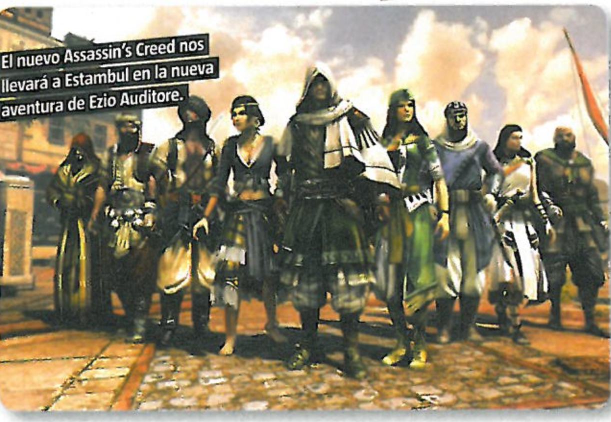
www.facebook.com /revistaplaystation

Idiomas y ediciones especiales

Tengo dos preguntas que son muy parecidas, y una tercera, más técnica.
1 La primera, es que me gustaría comprarme la edición *Animus* de *Assassin's Creed Revelations*, a través de Ubishop. Mi duda es, si el juego, con sus textos, voces y subtítulos, estará en castellano. Y, además, ¿la enciclopedia que viene con el juego también estará en castellano?
2 Si compro la *Collector's Edition* de *Uncharted 3* por internet, en USA o UK, ¿podré cambiar las voces, textos y subtítulos al castellano?
3 Por último, ¿qué auriculares me recomendáis para mi PS3? Algo baratito. Gracias por vuestra ayuda y la gran revista.

PAULA CODERCH, VÍA FACEBOOK.

1 Hemos hablado directamente con **Ubisoft** y nos han confirmado que tanto las voces como textos del juego y la enciclopedia del *Animus* (256 páginas) vienen en completo castellano. Con lo que puedes reservar tu edición *Animus* en **Ubishop** sin ningún problema.
2 Según nos han confirmado, la versión UK viene solo en inglés y la USA puede traer castellano latino aunque no es seguro.
Si no quieres arriegar la mejor opción hacerte con él directamente en España. Como puedes comprobar en nuestro análisis, este es uno de esos juegos de los que no te arrepentirás haber comprado.


El nuevo Assassin's Creed nos llevará a Estambul en la nueva aventura de Ezio Auditore.

3 Si tu economía te lo permite, **Sony** acaba de sacar el modelo *PS3 Wireless Stereo Headset* inalámbrico, con un elegante diseño, micrófono incorporado y sonido 7.1 al precio de 96.95€. Si se escapa del presupuesto hay opciones más baratas como el *Wireless Headset Bluetooth* también de **Sony** por 39.99€ inalámbrico y perfecto para jugar On-line

Sobre la copia de seguridad

Muy buenas a todos. Tengo la siguiente duda: al realizar una copia de seguridad de mi PS3 ¿se copia todo, incluido *demos*, *minis*, juegos de PSone y juegos de PS3 descargados? En caso afirmativo, a la hora de restaurar en la misma PS3 ¿podría elegir qué restaurar o tendría que restaurar todo? ¿Las partidas guardadas las copio aparte o las subo a la nube? Y los trofeos, ¿los sincronizo antes? A la hora de poner un disco duro nuevo ¿de qué características y capacidad se aconseja? Muchas gracias.

FCO. JAVIER VÁZQUEZ, VÍA FACEBOOK

En el caso de que vayas a restaurar la copia de seguridad en la misma **PS3** no tienes de qué preocuparte, porque no perderás contenidos. Desde juegos, *demos*, mp3, vídeos, imágenes e incluso los perfiles de usuario, que mantendrás tal y como los tenías (acuérdate de sincronizar los trofeos antes de hacer la copia y una vez restaurada). Si esta misma operación se realiza en otro dispositivo **PS3** aquí la cosa cambia, ya que no permite recuperar contenidos protegidos como juegos, *demos*, trofeos o partidas guardadas con protección. No obstante, con la cuenta de *PSN* podrías volver a descargarte los juegos de *Network* por los que ya pagaste. Para cambiar el disco duro tienes muchas opciones y marcas en torno a los 40 € o 50 € con unos 500 GB de memoria, ya que **PS3** no requiere un disco duro oficial. Lo que sí te vamos a dar son los requerimientos que debe cumplir y tienes que tener en cuenta antes de comprar: Interfaz SATA150, grosor de 2.5", capacidad máxima de 750Gb y RPM no superior a 5.400 rpm. Para asegurarte, ve a cualquier tienda de infórmtica y comprueba que cumple estas especificaciones, y no tendrás problemas.

EL TEMA DEL MES

¿Quién crees que ganará la guerra de los shooter: Battlefield 3 o COD Modern Warfare 3?

Cuestión de realismo

JUAN JOSÉ SOTO. VÍA FACEBOOK.

Se nota que Infinity Ward ha superado la baja de Vince Zapella, porque si no, no podrían haber hecho un juego de tal envergadura. Personalmente me han impactado los *Assaults Strikes* y el *Kill Confirmed*. El *Death Streak* está bien pensado porque, ¿a quién no le gusta vengarse? Aunque el modo Historia está todavía por desvelar no creo que defraude. Sobre *Battlefield 3*, creo que su punto fuerte son los contrastes, entre el paisaje y las ciudades. Los gráficos están muy conseguidos, el sonido es espectacular y las texturas e iluminaciones están a tiempo real. La Inteligencia Artificial en la CPU es muy buena. Tras revisar ambos juegos, pienso que la guerra la ganará *Battlefield 3*, porque aunque el terreno y seguidores que ha conseguido *COD* no lo va a recuperar ningún otro videojuego, lo que buscamos hoy en día es realismo, y *Battlefield* lo cumple con creces.

Sin posibilidad de error

CARLES LLAVATA. VÍA FACEBOOK.

Después de probar la *beta* del *Battlefield*, los de Activison lo tienen bastante difícil, pero *COD* tiene la experiencia de muchas entregas. Por lo visto hasta ahora, los dos han mejorado el motor gráfico, su jugabilidad, etc. No nos podemos olvidar de su legendario modo On-line tan bien hecho, el cual llega a tener millones de jugadores, pero sin apartar de lado la Campaña. Aunque siempre habrá un ganador, los dos juegos darán mucho de qué hablar. Los dos son una apuesta segura.

Nuevo tema del mes para el nº131.
¿Creéis que podemos considerar 2011 como uno de los mejores años en la historia de los videojuegos?

Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a: **Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid**

Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es** Indicando como asunto Buzón o Consultorio

Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**



Reversal

Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



***Warhammer 40K Space Marine*: Aun a riesgo de que acaben conmigo todos los fans del universo *Warhammer*, he de decir que habéis sido demasiado suaves con el nuevo juego de Relic. Vale que esta gente «inventara» los marines hiperdopados y su universo sea muy rico, pero es que se han sacado de la manga un TPS demasiado corto, con poca variedad de enemigos y muy repetitivo. La espectacularidad no se la niego, pero creo que se puede exigir mucho más a la gente de Relic.**

CARLOS DEL AMOR, VÍA EMAIL.



La Carta Ganadora

Los shooters y la psicología

FERNANDO HERNÁNDEZ. VÍA FACEBOOK



El magnicidio llevado a cabo por el noruego Breivik en la isla de Utoya ha puesto en entredicho la naturaleza «violenta» de determinados videojuegos. Es el sino de nuestros tiempos. Los foros acusadores, los mismos que hace treinta años atacaban con similar moralina los presuntos perjuicios de la violencia televisiva (y el sexo, por supuesto) para nuestros menores, al parecer, bobos sin remedio también en la actualidad. Como si la sociedad no nos enseñara desde niños que la violencia real siempre ha sido seriamente castigada. Sin embargo, la simple observación de la realidad, un poco de interés y un pelín de atención apuntan a todo lo contrario. Ni las azoteas de los edificios aparecen repletas de francotiradores de quince años, ni los grandes asesinos aguardan ansiosos en la puerta de la tienda a la espera del lanzamiento del *shooter* de turno. El escalofriante mínimo de 2% de psicópatas (sobre el total de la población) que moran nuestro mundo funciona bajo patrones muy diferentes a los de los jóvenes que pasan el rato jugando a la guerra On-line o descuartizando zombis con motosierras. En su obra *Falacias de la psicología* (2001), el prestigioso psicólogo experimental Rolf Degen demuestra con datos sociológicos y de «laboratorio» que todas las sospechas sobre este asunto no son más que una gran mentira. Debe apuntarse hacia la neurobiología y la genética si queremos empezar a entender determinados comportamientos, en lugar de señalar circunstancias ambientales o coyunturales como las que muchos defienden sin más fundamento que su miope intuición y, seguramente, determinados intereses.



Retrocompatibilidad Versus Remasterización HD

JAVIER IGLESIAS SUEIRO. VÍA FACEBOOK.

Cuando salió la **PS3**, esta tenía retrocompatilidad con los juegos de **PS2**, pero al poco tiempo la eliminaron y muchos nos quejamos por ello. Ahora está de moda remasterizar juegos de **PS2** en alta definición. Está muy bien que podamos disfrutar de juegazos como los *GOW*, *Splinter Cell* o *Tomb Raider* con unos gráficos mejorados, pero yo me pregunto si no se le ocurriría a alguien hace tiempo: «¿y si quitamos la retrocompatibilidad con **PS2** para sacar más adelante los mismos juegos pero mejorando los gráficos? Así ganamos más dinero». Es algo rebuscado y es evidente que la mejora en los gráficos es sustancial pero, ¿merece la pena comprarse un juego en HD cuando lo tienes en **PS2** y podrías haber jugado con él si hubiese la compatibilidad?

Babeando con PS Vita

ISMAEL LÓPEZ SANTANA. VÍA FACEBOOK.

Después de la última información sobre **PS Vita**, me han venido unas ganas enormes de que llegue ya marzo de 2012. Creo que **Sony** ha acertado en lo que tiene que ser una portátil que compita con los *tablets*. Tiene tecnología puntera (doble pantalla multi táctil capacitiva, sensores de movimiento, conexiones Wi-Fi y 3G) junto una serie de juegos de «consola grande» como *Uncharted* o *Assassin's Creed* añadidos a juegos estilo *PSN*, donde más pueden ofrecer por su propuesta de partidas de poco tiempo. Juegos como ***Escape Plan*** o ***Little Big Planet*** hacen que los juegos *casuals* de *tablets* queden muy por debajo. Si a esto le sumamos que muchos juegos de la *PSN* puedan llegar a esta plataforma, y las numerosas posibilidades como el chat por voz o *skype,* creo que podemos tener un consolón para bastante tiempo.




Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!

9,4

DEAD ISLAND

RAFAEL CALERO. VÍA E-MAIL

Mis plegarias han sido oídas y por fin puedo disfrutar de un sandbox de zombis como siempre había querido. Obviando pequeños detalles sin importancia, Dead Island se centra en lo que muchos otros olvidaron hace tiempo: ¡la diversión!



8,5

RESISTANCE 3

GLORIA PICAZO. VÍA EMAIL

Algo contrariada me hallo tras reducir a las quimeras a polvo de ceniza. Si bien reconozco que esta 3ª parte ha mejorado sustancialmente lo visto en Resistance 2, hay algo del «alma» de la primera parte que no he conseguido encontrar.



9,5

DRIVER SAN FRANCISCO

JESÚS CABRERA VÍA EMAIL

En las pocas horas que llevo de Driver he de decir que estoy totalmente enganchado. Su ciudad inmensa, la gran cantidad de coches para elegir y los distintos tipos de misiones hacen de Driver San Francisco «el juego» de coches..

T!ps PS3



1 (N)
UNCHARTED 3: LA TRAICIÓN DE DRAKE
evaluación **9,8**
El binomio Drake-Naugty Dog vuelve a superarse con una nueva aventura inolvidable.
Sony C.E. 69,95€. +16 años jugado ☐



2 (=)
FIFA 12
evaluación **9,4**
Retoma el líder de la liga con muchas mejoras y la mayor revolución de los últimos años.
EA Sports 69,95€. +3 años jugado ☐



3 (N)
BATMAN ARKHAM CITY
evaluación **9,5**
Más villanos y aliados se dan cita en la ciudad de Arkham bajo la tutela del incombustible Batman.
Warner Bros Int. Ent. 61,50€. +16 años jugado ☐



4 (=)
PRO EVOLUTION SOCCER 2012
evaluación **9,2**
Renovado gráficamente y con un sistema de juego muy divertido, PES este año va a dar mucha guerra.
Konami 49,95€. +3 años jugado ☐



5 (N)
DARK SOULS
evaluación **9,5**
La pesadilla de From Software vuelve a invadirnos con un sobresaliente sucesor de Demon's Souls.
Namco Bandai 65,95€. +16 años jugado ☐



6 (N)
RAGE
evaluación **9,3**
El creador de Doom se une a la moda de las consolas con un shooter tan desolador como brillante.
Bethesda 69,95€. +18 años jugado ☐



7 (N)
ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON
evaluación **9,3**
Vive la guerra desde la alturas con la entrega más divertida y espectacular de esta añeja saga.
Namco Bandai 60,95€. +16 años jugado ☐



8 (N)
NBA 2K 12
evaluación **9,5**
Ante la amenaza del cierre patronal 2K reinventa su franquicia con los mejores equipos históricos.
2K Sports 60,95€. +3 años jugado ☐



9 (↓)
RESISTANCE 3
evaluación **9,4**
La invasión Quimera es total y solo unos pocos valientes aguantan. ¿Te unes a la Resistencia?
Sony C.E. 69,95€. +18 años jugado ☐



10 (↓)
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
evaluación **9,5**
Vive una aventura de ciencia ficción repleta de secretos y donde no podrás confiar en nadie.
Square Enix 59,90€. +18 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



UNCHARTED 3: LTDD
SONY C.E.
69,95€ +16

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO 5
SONY C.E
29,95€ +3

LUCHA

MORTAL KOMBAT
WARNER BROS ENT. INT.
61,50€ +18

RPG



DARK SOULS
NAMCO BANDAI
65,95€ +16

SHOOTER

RAGE
BETHESDA
69,95€ +18

DEPORTES

FIFA 12
EA SPORTS
69,95€ +3

ON-LINE



FIFA 12
EA SPORTS
69,95€ +3

PARTY GAME



SINGSTAR DANCE
SONY C.E.
29,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF





DARK SOULS PS3
UNCHARTED 3 PS3
RAGE PS3
BATMAN A.C. PS3
DEMON'S SOULS PS3

NEMESIS





BATMAN A.C. PS3
ACE COMBAT: A.H. PS3
RAGE PS3
YAKUZA 4 PS3
GOD HAND PS2

LLOYD

UNCHARTED 3 PS3
DARK SOULS PS3
BATMAN A.C. PS3
EL SHADDAI: A.O.T.M. PS3
BAYONETTA PS3

ANNA



R&C: T.P.U. PS3
PHINEAS Y FERB: TLSD PS3
F.3.A.R. PS3
INFAMOUS 2 PS3
LEGO PIRATAS D.C. PS3

GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. **FIFA 12** (EA SPORTS)
2. **PRO EVOLUTION SOCCER 2012** (KONAMI)
3. **F1 2011** (CODEMASTERS)
4. **RAGE** (BETHESDA)
5. **GRAN TURISMO 5** (PLATINUM-SONY C.E.)
6. **RESIDENT EVIL 5 GOLD ED.** (PRECIO ESPECIAL-CAPCOM)
7. **NBA 2K12** (2K SPORTS)
8. **DARK SOULS** (NAMCO BANDAI)
9. **DEAD ISLAND** (DEEP SILVER)
10. **GOD OF WAR COLLECTION 2** (SONY C.E.)

TOP AÑEJO
Noviembre 2004

1. **NFS UNDERGROUND 2** (EA GAMES)
2. **PRO EVOLUTION SOCCER 4** (KONAMI)
3. **FIFA FOOTBALL 2005** (EA SPORTS)
4. **SILENT HILL 4: THE ROOM** (KONAMI)
5. **BURNOUT 3 TAKEDOWN** (EA GAMES)
6. **ESDLA: LA TERCERA EDAD** (EA GAMES)
7. **W.R.C. 4** (SONY C.E.)
8. **COLIN MCRAE RALLY 2005** (CODEMASTERS)
9. **FLATOUT** (VIRGIN PLAY)
10. **STAR OCEAN TTEOT** (UBISOFT)

Lo más esperado



1. BATTLEFIELD 3



2. COD: MODERN WARFARE 3



3. T.E.S.V: SKYRIM

4. AC REVELATIONS



5. SOUL CALIBUR V



El Top de... Eduardo Belarra

1. PRO EVOLUTION SOCCER 5
2. COD MODERN WARFARE 2 (PS3)
3. KINGDOM HEARTS 2 (PS2)
4. GOD OF WAR II (PS2)
5. METAL GEAR SOLID (PSONE)
6. GRAN TURISMO 3 (PS2)
7. ASSASSIN'S CREED 2 (PS3)
8. PROJECT ZERO (PS2)
9. TONY HAWK 2 (PSONE)
10. FINAL FANTASY VII (PSONE)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

GAME

LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. **FIFA 12** (EA SPORTS)
2. **AC BLOODLINES** (PRECIO ESP-UBISOFT)
3. **GTA VICE CITY STORIES** (PLATINUM-ROCKSTAR)
4. **CARS** (ESSENTIALS-DISNEY)
5. **NFS SHIFT** (ESSENTIALS-EA GAMES)
6. **CRASH GDT** (ESSENTIALS-SIERRA)
7. **INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN + CÁMARA** (SONY C.E.)
8. **SPIDER-MAN MOVIE 3** (ESSENTIALS-ACTIVISION)
9. **MHF 2** (ESSENTIALS-CAPCOM)
10. **CRASH TTR** (ESSENTIALS-ACTIVISION)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN





GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
SONY C.E.
29,95€ +18

CONDUCCIÓN





GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA



TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,99€ +12

RPG

SMT PERSONA 3 PORTABLE
ATLUS
39,95€ +12

SHOOTER



RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
19,95€ +16

DEPORTES

PES 2011
KONAMI
19,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12





1 ↑

TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación **9,5**
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix **40,95€. +12 años** jugado ☐



2 ↓

SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación **9,3**
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus **39,95€. +12 años** jugado ☐



3 =

THE 3RD BIRTHDAY
evaluación **9,2**
Regresa el icono sexual de PSOne pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix **45,99€. +16 años** jugado ☐



4 =

DISSIDIA 012 FINAL FANTASY
evaluación **9,3**
Nuevos personajes, opciones de combate y extras para completar una genial secuela.
Square Enix **40,95€. +12 años** jugado ☐



5 =

FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación **9,2**
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix **39,95€. +12 años** jugado ☐



6 ↑

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación **9,2**
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix **40,95€. +12 años** jugado ☐



7 ↓

INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN
evaluación **9,3**
Más de 100 nuevos invizimals, una nueva campaña y opciones de personalización.
Sony C.E. **29,95€. +7 años** jugado ☐



8 =

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
evaluación **9,3**
Kratos se despide de PSP con la mejor aventura de acción del momento.
Sony C.E. **29,95€. +18 años** jugado ☐



9 =

PATAPON 3
evaluación **8,5**
Una nueva aventura de la tribu Patapon con más de 100 misiones y 30 jefes finales.
Sony C.E. **29,95€. +7 años** jugado ☐



10 =

LORD OF ARCANA
evaluación **9,0**
Acaba con inmensas criaturas mitológicas al más puro estilo Monster Hunter.
Square Enix **40,99€. +16 años** jugado ☐



Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3	PS3	PS3	PS3	PS3
PVP recomendado 60,95 €	PVP recomendado 60,95 €	PVP recomendado 70,95 €	PVP recomendado 61,50 €	PVP recomendado 60,95 €
Lector PlayStation Revista Oficial - España 55,95 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 55,95 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 65,95 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 56,50 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 55,95 €
NBA 2K12	WRC 2	SPIDER-MAN EDGE OF TIME	BATMAN ARKHAM CITY	DRAGON BALL Z ULTIMATE TENKAICHI
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE ____ APELLIDOS ____ EDAD ____

DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____

POBLACIÓN ____ PROVINCIA ____ CÓDIGO POSTAL ____

TELÉFONO ____ NIF ____ E-MAIL ____

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE NOVIEMBRE DE 2011





CENTRO MAIL



AMARAL

CALL OF DUTY, EL LADO MÁS SALVAJE DE EVA

Blu-ray
Los mejores lanzamientos para tardes de palomitas en casa

Tecnología
Convierte tu iPad en un mini-arcade ¡y juega!

Moda
¿Podrás resistirte a los nuevos básicos de inspiración Resistance?



Rincón del Jugón

Tremenda es la Banda Sonora del juego de Ubisoft, con 76 temazos como *The lost art of keeping a secret* de *Queens of the Stone Age* o el exitazo de Jamiroquai: *Whatever it is, I just can't stop.*









LODVG
Cometas por el cielo
★★★☆☆

Renovarse o morir, eso es lo que han pensado los chicos de Donosti. ¿Y lo han conseguido? En cierto modo sí, con un buen puñado de temas bastante bailables, pero conservando el *tempo* «sentimentaloide» acústico/sinfónico del que siempre han hecho gala. Destacan temas como *Día cero*, que comienza de manera épica para terminar con sonidos *pop rock*, o *Paloma Blanca*, en la línea del lacrimógeno *Jueves* del anterior álbum.



EVANESCENCE
Evanescence
★★★☆☆

Baterías bien construidas, *riffs* de guitarras contundentes y una poderosa voz, la de Amy Lee. Así suena el primer *single* que abre el nuevo trabajo de la banda *gothic rock*. Y continúa serpenteante entre temas enérgicos *nü-metal* y épicos. El piano y el violín no fallan y, una vez más, engrandecen el cada vez más remarcado estilo ***Evanescence***. Solo un pero, la voz de Amy apuesta excesivamente por los altos y llega a saturar.



COLDPLAY
Mylo Xyloto
★★★★☆

Peculiar título para dar nombre a un quinto álbum cimentado sobre la contundencia y madurez sonora. En ocasiones resulta algo excesivo, da la sensación de escuchar la *intro* de una BSO, pero es brillante. Para los puristas puede que ***Mylo Xyloto*** resulte recargado y enrevesado, pero es indudable que la creatividad de la banda inglesa es inagotable. Mención aparte la colaboración de Rihanna en ***Princess of China.*** Sin duda, un disco redondo.



JAMES MORRISON
The Awakening
★★★★☆

Encantador, así es él y este su tercer álbum de estudio. Una voz dulce, que a veces se desgarra, melodías melancólicas pero eternamente esperanzadoras. ***The Awakening*** es buen rollo para amenizar una tarde de amor. Los trece temas del disco mantienen la línea de *Songs for you, truths for me*, pero esta vez su gusto por el *soul* se aprecia bastante más bajo un *tempo* contemporáneo.

Otros lanzamientos



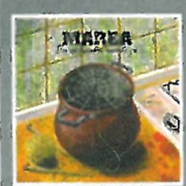
SHOTTA
Sangre



BJÖRK
Biophilia



SIDONIE
El fluido García



MAREA
En mi hambre mando yo

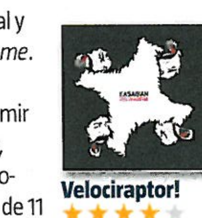


IVÁN FERREIRO
Confesiones de un artista de mierda

KASABIAN

Conquistan PlayStation Home

Siempre nos sorprenden, no solo porque ahora suenen algo diferentes, sino porque el lanzamiento de su nuevo álbum ha sido apoteósico en *PlayStation Home*. El pasado 26 de septiembre ofrecieron un directo virtual y conversaron con los miembros de la comunidad de *Home*. ***Velociraptor!*** es el cuarto álbum de estudio y Pizzorno, Meighan y demás, son de los pocos que pueden presumir de no caer en lo mismo. Temas ciertamente sinfónicos, otros con aires afrancesados y otros más enérgicos, apoyando sus bases en los sintetizadores. Un pentagrama de 11 líneas compuesto por los acordes de la madurez.



Velociraptor!
★★★★☆



ENTREVISTA CON...

AMARAL

«Como Red Dead Redemption, nuestro nuevo trabajo también destila salvajismo de polvo y arena»

Si *Hacia lo salvaje* fuera un videojuego, ¿cuál sería?

Eva: Sin dudarlo, *Red Dead Redemption*. Posee un salvajismo de polvo y arena como nuestro disco. Además, aparece una canción de José González, *Far Away*, que me parece impresionante.

La canción *Hoy es el principio del final*, de vuestro álbum *Hacia lo salvaje*, versa: «pon la música tan fuerte que no pueda pensar». ¿Por qué no mejor jugar con la PlayStation 3?

Juan: También, por qué no. Música y videojuegos poseen esa gran virtud: te evaden de la realidad. Ambos despiertan el lado más instintivo del ser humano y anulan, en cierto modo, la parte racional. De ahí que motiven nuestra imaginación y consigamos desconectar.

¿Qué opináis de los juegos musicales?

Eva: Solo he jugado a *The Beatles: Rock Band*, como cantante y batería, y es genial porque ves cómo Ringo construía las baterías. No te enseña, pero te puede despertar el interés por aprender a tocar un instrumento.

¿Condiciona el éxito de anteriores trabajos?

Eva: No, al revés, te motiva pensar que hay expectación por parte de la gente en un nuevo trabajo nuestro. Procuramos luchar contra las limitaciones reuniéndonos en el estudio y haciendo Tormentas de Ideas.

Juan: El otro día estaba leyendo una entrevista a Pedro Almodóvar y dijo que cuando hacía una película solo pensaba en sí mismo, que pensaba en lo que realmente necesitaba contar. Pues justo es lo que nos pasa a Eva y a mí cuando componemos una canción. Y una vez que la terminas, tienes la inmensa necesidad de enseñarla.

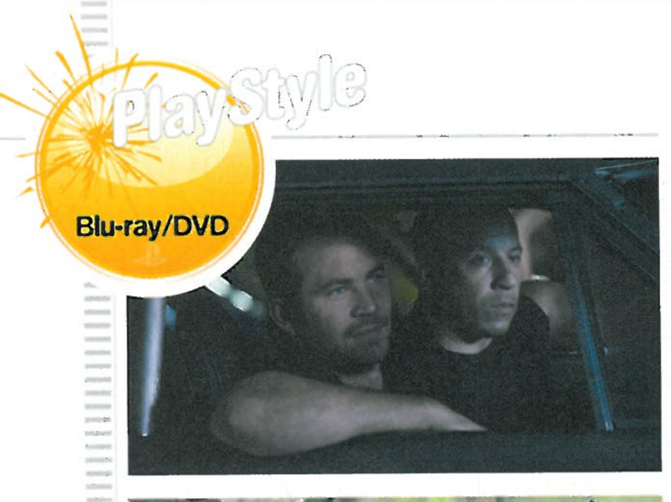
***Robin Hood*, título de otro de los temas de vuestro nuevo álbum, ¿podría ser un personaje de videojuego?**

Juan: Por supuesto, concretamente el héroe. Pero se trata de un Robin Hood actual, donde los bancos son los villanos del mundo. Es una canción que habla de perdedores, pero con grandeza, con un matiz heroico importante. Sin duda, se trata de una letra muy adaptable a un videojuego, pues también aparecen arcángeles, la policía... Personajes míticos de los videojuegos.

A QUÉ JUEGA *Amaral*

Juan sueña con un simulador de submarinos para PS3 y Amaral estuvo una temporada muy enganchada a Call Of Duty. Ahora, la cantante apenas juega, pero no pierde detalle de lo que sucede en el mundo de los videojuegos.

POR ANA MÁRQUEZ







FAST & FURIOUS 5

The Rock Vs Vin Diesel: el sueño de todo fan de la acción se cumple en la mejor entrega de la saga



La receta *Fast & Furious* mejora con cada nueva entrega, en las manos del director Justin Lin. Esta quinta parte no solo supera a sus predecesoras: es posiblemente la mejor peli de acción que ha dado 2011. A las espectaculares secuencias de conducción que son la marca de la casa (la secuencia final es indescriptible), se le añade un buen guión en la tradición del subgénero *heist* (atracos) y sobre todo un fichaje de altura: Dwayne «*The Rock*» Johnson. La ex-estrella del *catch*, encarnando a un agente de la ley, es la némesis perfecta de Vin Diesel. Juntos protagonizan una pelea que, por su sincera brutalidad, parece un combate entre monstruos del *Kaiju Eiga* (Godzilla vs Gamerah, por ejemplo). Por un momento uno espera descubrir diminutos oficinistas japoneses corriendo espantados entre sus piernas. La española Elsa Pataky es otro fichaje reseñable, aunque solo se limite a poner mohines frente a la cámara.

Película ★★★★★

Extras ★★★★☆



Director: **Justin Lin** Reparto: **Vin Diesel, Paul Walker, Dwayne Johnson** Distribuye: **Universal Pictures**
26,95 € (BD) • 19,99 € (DVD)
32,95 € (BD+DVD+Copia Digital)



X-MEN PRIMERA GENERACIÓN

Reboot con marcado espíritu sesentero para la cofradía de mutantes de Marvel

BLU-RAY DVD Era difícil levantar el vuelo tras la escabechina organizada en *X-Men: La Decisión Final*. Así que en **Marvel** y **Fox** no les tembló el pulso a la hora de resetear la franquicia, remontándose al origen mismo del grupo de mutantes. En ***Primera Generación*** sabremos más del pasado de Erik «Magneto» Lehnsherr, de su amistad con Charles Xavier, y de cómo juntos formaron la primera hornada de héroes mutantes: Mística, Bestia, Havok, Banshee. Nombres que sonarán a gloria a los fans de los cómics, aunque los guionistas se hayan tomado demasiadas libertades a la hora de recrear a Sebastian Shaw y Emma Frost, dos de los componentes del mítico Club Fuego Infernal. Una película colorista y divertida, como los cómics en los que se inspira, que contrasta con la trágica pochez que atormenta a otras adaptaciones de superhéroes.

Película ★★★★☆ **Extras** ★★★☆☆

Director: **Matthew Vaughn** Reparto: **James McAvoy, Michael Fassbender, Kevin Bacon**
Distribuye: **20th Century Fox H.E.**
21,95 € (BD+DVD+COPIA DIGITAL)





THOR

El hijo de Odín se presenta en sociedad, antes de integrarse en Los Vengadores



A Branagh le tocó bailar con la más fea. Los cómics de Thor, en especial los que firmó Walter Simonson, eran un prodigio de imaginación que habría acabado con el presupuesto de **Paramount** para toda la década, de haberse plasmado en pantalla tal y como eran en las viñetas. Quizás ***Thor*** no sea tan redonda como *Iron Man* o *Capitán América*, pero se agradecen sus golpes de humor, Chris Hemsworth es un Thor creíble -ahí me gustaría ver a otros- y además presenta a otro futuro fichaje de los Vengadores: Ojo de Halcón. Eso sí, el Loki de la peli es un pardillo, comparado con el de los cómics.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **Kenneth Branagh**
Reparto: **Chris Hemsworth, Natalie Portman**
Distribuye: **Paramount Pictures**
19,99 € (DVD)
24,95 € (BD+DVD)
119,95 € (BD Ed. Col.)
35,95 € (BD 3D)

SOY EL NÚMERO 4

Son guapos, jóvenes... y alienígenas.



Adaptación de un *bestseller* juvenil (editado en España por **Molino**), ***Soy el Número Cuatro*** parece un cruce entre *Crepúsculo* y *Buffy Cazavampiros*. Tenemos al protagonista (guapo, taciturno y reticente a mostrar su verdadero poder), a la chica (mona y también taciturna)y a unos villanos implacables, una raza *alien* decidida a exterminar al muchacho, uno de los pocos supervivientes de una antigua civlización. Ojalá *Crepúsculo* fuera la mitad de divertida que esta.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★☆☆☆

Director: **D.J. Caruso**
Reparto: **Alex Pettyfer, Timothy Olyphant, Dianna Agron.**
Distribuye: **Disney Studios H.E.**
18,50 € (DVD)
23,95 € (BD)







PIRATAS DEL CARIBE EN MAREAS MISTERIOSAS

A Jack Sparrow aún le queda mucho océano por navegar



En comparación con el desmadre económico y narrativo en el que se convirtió el final de la trilogía *Piratas del Caribe*, esta cuarta entrega es modesta, pero aun así despliega momentos brillantes, como la aparición de las sirenas. Sin Keira ni Orlando a su lado, Depp es escoltado en esta nueva entrega por Penélope Cruz e Ian McShane. Geoffrey Rush vuelve a robar toda la película con su Capitán Barbossa, y hay un par de cameos simpáticos que no vamos a destripar. Lo más flojo de la peli, la parejita romántica, interpretada por Sam Claflin y la catalana Astrid Bergés-Frisbey.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★☆☆☆

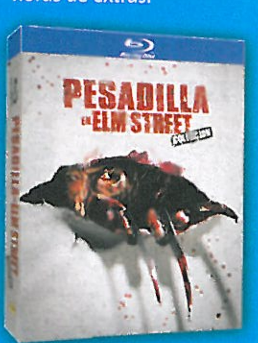
Director: **Rob Marshall**
Reparto: **Johnny Depp, Geofrey Rush, Penélope Cruz**
Distribuye: **Disney Studios H.E.**
19,95 € (DVD)
25,95 € (BD+DVD)
29,95 € (BD 3D+BD)





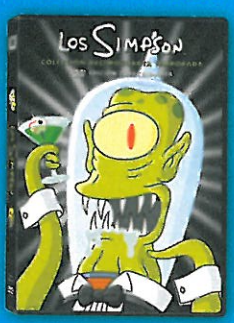
SOLO SUSTOS, SIN MUÑECOS AÑADIDOS

¿Te quedaste en su día sin la antología ***Alien*** en BD? Desde el 5 de octubre podrás encontrar una nueva edición, sin figura *alien*, por sólo 59,95 €. Los 6 BD incluyen los distintos montajes de las cuatro pelis de ***Alien*** y sus 60 horas de extras.



PROHIBIDO ECHARSE LA SIESTA

Freddy volverá a reinar en tus pesadillas gracias a la colección ***Pesadilla en Elm Street*** que **Warner HV** acaba de poner a la venta. Nada menos que 4 *BD* con las siete películas de la saga original, más un DVD con extras inéditos y un cómic. Todo por 41,95 €.



14 TEMPORADAS EN DVD, Y AÚN FALTAN...

Kang (¿o es su hermana Kodos?) protagoniza la carátula de la ***Temporada 14 de Los Simpson***, que **20th Century Fox Entertainment** pondrá a la venta el próximo 9 de noviembre. Incluye el mítico episodio de Homer y sus clones.

POR BRUNO SOL

PlayStyle

Cine



LOS TRES MOSQUETEROS

Trampas mortales, aeronaves, mujeres con superpoderes, explosiones... ¡No es la novela que te obligaron a leer en el colegio!



Director
Paul W.S. Anderson
Reparto
Logan Lerman, Orlando Bloom, Milla Jovovich
Género
Aventuras
País de origen
Alemania, EE.UU.
Distribuidora
Aurum
lostresmosqueteros lapelicula.com

A Paul W.S. Anderson, director de *Resident Evil* o *Death Race*, se le da bien contar historias ruidosas, aceleradas y muy, muy excesivas. Por eso, muchos críticos pusieron el grito en el cielo cuando se enteraron de que este tipo tan poco dado a sutilezas iba a adaptar un clásico de la literatura tan querido como el de Alexandre Dumas. El resultado no es el desastre que muchos vaticinaban, sino un espectáculo en 3D que hace por Los tres mosqueteros lo que Guy Ritchie y Robert Downey Jr. hicieron por *Sherlock Holmes*: modernizar una institución literaria a través de grandes dosis de acción y un acercamiento a la ciencia-ficción anacrónica, que aquí se traduce en una impresionante batalla entre barcos voladores.

Como en otras adaptaciones mosqueteras, lo mejor de la función viene de la mano de los villanos. Christoph Waltz, el memorable Hans Landa de *Malditos Bastardos*, vuelve a dar una clase magistral de perfidia como el Cardenal Richelieu, pero quizá la gran sorpresa es Orlando Bloom, a quien nunca habíamos visto pasárselo tan bien como en su papel de duque inglés. Por su parte, Milla Jovovich -la esposa del director- pone su enigmática mirada al servicio de la traicionera *Milady* de Winter.

LAS AVENTURAS DE TINTÍN
EL SECRETO DEL UNICORNIO
Spielberg debuta en el cine de animación

Desde que se hiciera con los derechos cinematográficos de *Tintín* a principios de los años 80, Steven Spielberg ha amagado en varias ocasiones con poner en marcha la adaptación de la obra de Hergé. Al final lo ha logrado, junto a Peter Jackson en calidad de productor, en forma de película de animación por ordenador, y en 3D. Rodada con la técnica del *Motion capture* (la misma utilizada en *Beowulf* y *Polar Express*), este primer largometraje (habrá dos más) adapta dos de los cómics de Tintín: ***El Secreto del Unicornio*** y el *Tesoro de Rackham El Rojo*. La pelicula tiene un casting espectacular (Daniel Craig, Jamie Bell, Simon Pegg, Andy Serkis) pero irreconocible, dado que se ha preferido rendir homenaje a la estética de Hergé antes que sacar partido de los famosos. Eso les honra.

Director
Steven Spielberg
Género
Animación
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Sony Pictures
www.tintinelsecretodel unicornio.com







OTROS ESTRENOS

INTRUDERS
Fantasmas sin fronteras

El canario Juan Carlos Fresnadillo repite en el género de terror con esta original historia, en el que un extraño ser atormenta a dos familias, separadas por miles de kilómetros. Clive Owen, en Inglaterra, y Pilar López de Ayala, en España, le harán frente.

LA COSA
El monstruo que vino del frío

Precuela de la inolvidable película de Carpenter, esta «Cosa del siglo XXI» se centra en el descubrimiento de la nave alienígena estrellada en la Antártida... Y en el marciano transformista de su interior.



PARANORMAL ACTIVITY 3
Los peligros de usar la cámara de vídeo en casa

Esta tercera entrega promete superar en sustos y canguele a sus antecesoras. Eso sí, la fórmula es exactamente la misma: vídeos caseros con «sorpresas».

TRÁILERS



THE RAVEN
www.theravenmovie.com

Firme candidata a la más gloriosa chifladura de 2012: John Cusack es Edgar Allan Poe, tras la pista de un psicópata que se inspira en su obra para cometer sus crímenes. Tras la cámara, el director de *V de Vendetta*.



CABALLO DE BATALLA
www.warhorsemovie.com

Ni un ojo seco en los cines a partir de febrero de 2012. Será entonces cuando llegue a Estaña este dramón épico y bélico, con un valiente penco de protagonista.

POR NOEL CEBALLOS Y BRUNO SOL

INGENIO

CAOS

Y LOCURA.

DISNEY UNIVERSE
EL VIDEOJUEGO

PIRATAS DEL CARIBE · DISNEY·PIXAR MONSTRUOS, S.A. · WALL·E · Aladdin · REY LEÓN · DISNEY ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

PODRÁS DISFRAZARTE DE TU PERSONAJE FAVORITO Y DIVERTIRTE EN 6 INCREÍBLES MUNDOS DISNEY.

DISPONIBLE EL 27 DE OCTUBRE PARA PLAYSTATION











RESISTANCE 3

En el FPS de Insomniac hemos encontrado las claves para ir a la última este otoño



Cazadora cargo 3/4 en color verde militar, de Levi's Red Tab. 185 €

Jeans boot cut, en azul lavado y con pequeños detalles en color verde, de LRG. 89 €

Original reloj con doble esfera digital y analógica. En acero y piel, de Diesel. 280 €

Su diseño homenajea a las botas que Converse fabricó para la US Army en la IIGM. 150 €

POR ANA MÁRQUEZ

Autor: **Ricard Ferrándiz**
Editorial: **Ediciones B**
Nº páginas: **48**
PVP: **15 €**

CAPITÁN TRUENO ATLÁNTIDA



Nuestro propio héroe de fantasía sigue dando guerra

Con más de 50 años a sus espaldas, el personaje creado por Víctor Mora y Miguel Ambrosio sigue vivito y coleando, incluso con una adaptación al cine de sus grandiosas aventuras (esas que nos han acompañado a muchos de nosotros desde bien pequeños) protagonizada por Sergio Peris Mencheta que, por fin, tras varios años de devaneos, llega a nuestras salas de cine. Con motivo del estreno, **Ediciones B** lanza un nuevo álbum de esta nueva etapa del Capitán Trueno a cargo de Ricard Ferrándiz. En esta ocasión, con Trueno y Sigrid a punto de casarse, un misterioso mensaje de auxilio les llevará a los confines de la mismísima Atlántida. Un personaje clave de nuestro cómic clásico que, para nuestro disfrute, aún no se ha cansado de guerrear.

LIBROS



Dead Island
El cómic digital

Está de moda, pero tampoco es que nos vayamos a quejar: las compañías y editoriales han abrazado la publicación multimedia como la fórmula definitiva, y no solo editan videojuegos o publican libros, estrenan películas o lanzan cómics... sino que lo hacen todo a la vez. Lo dicho, ninguna queja: más para leer, jugar, ver... Lo último es ***Dead Island*** que, además de videojuego ofrece un cómic digital (otra nueva fórmula que nos congratula, el tebeo On-line) a modo de precuela del videojuego. Son solo seis paginitas, pero es un buen complemento para conocer algo más a los protagonistas de la historia en que se basa el título.

Autor
Varios
Editorial
Deep Silver
P.V.P. **Gratis**

Ready Player One
Un videojuego te sacará de pobre

Situado entre los títulos más vendidos de las listas del *New York Times* y *Amazon*, la novela de Ernest Cline es todo un bombazo que ya cuenta con su propia adaptación cinematográfica. Ambientada en el año 2044, ***Ready Player One*** sitúa un videojuego, *OASIS* -del que se sospecha que encierra el modo de obtener una desmesurada fortuna entre sus *puzzles*-, en el centro de la trama. Y a uno de sus jugadores, Wade Watts, como protagonista involuntario de una compleja y peligrosa aventura en la que los límites entre realidad y ficción virtual son un tanto difusos.



Autor
Ernest Cline
Editorial
Ediciones B
P.V.P. **18 €**

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS

SHADOWS OF THE DAMNED
Akira Yamaoka
★★★★☆

Akira Yamaoka sigue dando al frasco... A aquel en el cual destiló las esencias musicales de la serie *Silent Hill*. Aunque para *Shadows Of The Damned*, Yamaoka da a su estilo un giro sucio y tabernario y nos embriaga con una partitura que entra como el vino traicionero, rascando apenas pero calentando a base de bien el ánimo y las tripas. Y todo, con la orquestación mínima, sin necesidad de obligarnos a pillar una cogorza instrumental (23 €).
ghm-store.com



W. 40.000: SPACE MARINE
Cris Velasco, Sascha Dikiciyan
★★★☆☆

¡Marchando otra de lo mismo! Otra de metales refunfuñando, de ostinatos de cuerda pretendiendo ser espectaculares y consiguiendo resultar solo efectistas, de tambores *taiko* colocados como clavos en la carretera orquestal y provocando así dolorosos accidentes auditivos. Otra arenga predecible, otra banda sonora sin alma. El álbum puede encontrarse en formato físico en la Edición Coleccionista del juego, y como descarga digital en *iTunes Store* al precio de 9,99 €.



THE GREAT ULTRON
Pérfido Gusiluz

Sideshow añade un nuevo personaje a su colección de figuras: Ultrón. Este villano de Los Vengadores cuenta con una fuente de luz interna y capa. La Edición Limitada incluye un brazo extra y una lámina con el arte del diseño.

Distribuidor: **Sideshow Collectibles**
Tamaño: **58 cm.**



MIKU HATSUNE LOVE IS WAR
Una «singstar» digital

Miku Hatsune es un personaje de manga, pero no nació como tal, sino como un ídolo virtual: es la voz y rostro del sintetizador musical *Vocaloid2* y muchas de las canciones que Yamaha ha creado para publicitar su programa se han convertido en éxito de descargas, como la que inspira esta figura, titulada Love is war.

Distribuidor: **God Smile Company**
Tamaño: **28 cm.**
Precio: **106,96 €**

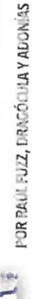


BUZZ LIGHTYEAR
El definitivo

No solo es una réplica espectacular, sino que incluye un control remoto por infrarrojos que permite controlar hasta 1.000 movimientos diferentes dirigidos desde un mando con 10 botones programables.

Distribuidor: **Thinkway**
Tamaño: **35 cm.**
Precio: **100 €**







MINI-ARCADE

INVADERCADE

El sueño de muchos ya es una realidad. Invadercade es una reproducción exacta, en miniatura, de la máquina de arcade de 1978 de Space Invaders de Taito. Así pues, simplemente descargando de la App Store el título Space Invaders HD en tu iPad y colocándolo dentro de este mini-arcade disfrutarás del juego como entonces ya que, además, incluye los controles de verdad (un joystick y un botón para disparar). Y por si fuera poco, va equipado con un amplificador interno y altavoces que ofrecen gran calidad de sonido para escuchar, aparte, la música de tu librería. **150 €** www.invadercade.com



LO MÁS FRIKI DEL MES

PENTAX Q BLACK

Es la cámara más pequeña y ligera del mundo, pero cuenta con 12 Megapíxeles, sensor de imagen CMOS y es capaz de producir instantáneas de 12 bits en formatos DNG, RAW y JPG. También graba vídeo a 1080p HD y su objetivo es intercambiable. 54,99 $ www.bigbadtoystore.com

UNA VUELTA DE TUERCA MÁS

IPHONE 4S

Apple equipa su smartphone con un nuevo chip A5 de doble núcleo que ofrece un rendimiento más rápido y mejores gráficos, una cámara con óptica avanzada, grabación de vídeo con resolución Full HD de 1080p y un asistente inteligente que te ayuda a realizar tareas con solo pedírselo. Asimismo, incluye iOS 5, el sistema operativo móvil más avanzado del mundo con más de 200 prestaciones. 199 $ (16GB), 299 $ (32GB), 399 $ (64 GB) www.apple.com/es





TRIDIMENSIONAL

TW6000 - TW6000 W

Juega con tu PS3 y este proyector que genera imágenes en 3D y disfrutarás de una experiencia única. Gracias a la tecnología que duplica la frecuencia de actualización se reduce el período de sombra entre imágenes para el ojo derecho e izquierdo, ofreciendo así las imágenes tridimensionales más luminosas del mercado. También incluye la posibilidad de volver a las 2D en HD. 1.499 € - 1.799 € www.epson.es



ESCÁNER DE BOLSILLO

LSM-100

Además de funcionar como un ratón cualquiera, este además escanea de manera rápida y sencilla hasta folios del tamaño A3. Asimismo, incluye funciones de edición. 99 € www.lg.com/es

LO MEJOR DEL MES EN...

PlayStation 3

1

Réplica a tamaño real del volante que equipa el Ferrari 150º Italia y diseñado para fijarlo a la base del volante T500 RS. Incorpora un frontal de metal reforzado que garantiza una inercia precisa. De Thrustmaster, 149,99 €. ★★★★

2



Pierde esos kilos que te sobran con Cyberbike 2 y PS3. El juego se vende junto con la bici estática (wireless) para realizar intensos ejercicios cardiovasculares. De Bigben Int. 169 €. ★★★★

3

Ardistel mejora el SpeedRacer, el volante recomendado por Antonio Lobato, incluyendo un receptor RF, pedales y palanca de cambio de marchas. 59,95 €. ★★★★

DESPEDIDA Y CIERRE

TOKYO GAME SHOW 2011

María Emegé viajó al país del sol naciente para asistir al Tokyo Game Show. Ahora le aburre ir en el metro y no ver abuelos jugando a la PSP como allí.



Esto que veis es un hot-dog japonés. Estos japos, siempre prácticos: así no se encontrarán periodistas con manchas de ketchup en la camiseta.



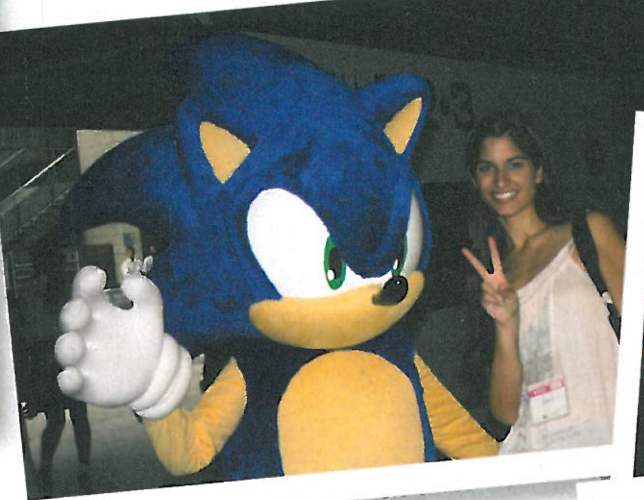
Vaya vestidos horteras llevaban las chavalas estas... Ah, claro, que se supone que son novias de mafiosos en el stand de Yakuza 2 de Sega.

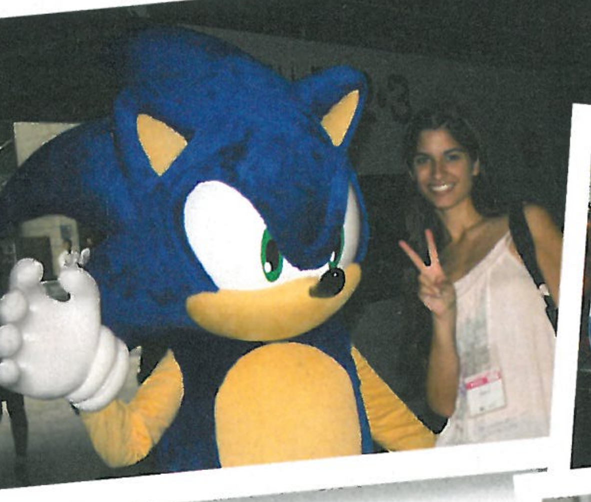


Emegé pensaba que los rituales de los templos japoneses eran curiosos, hasta que tuvo que girar la oreja a la estatua de ojos caídos para que escupiera una tarjeta por la boca.



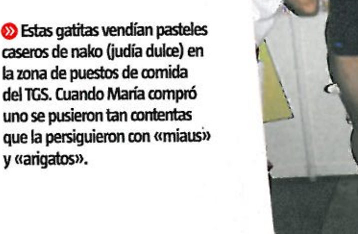
Aunque lo parezca, no es otro perrito caliente. ¡Es el entrañable Domo-kun!



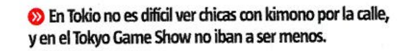


Parece que María intenta posar como los japoneses, pero no: hace el gesto de la victoria tras perseguir por todo el TGS a Sonic... y alcanzarle finalmente.

El stand de Capcom era espectacular, entre el dragón enorme de Dragon's Dogma, un dedo gigante sobre los jugadores de Asura's Wrath y, como podéis ver, la sección de Street Fighter x Tekken.



Estas gatitas vendían pasteles caseros de nako (judía dulce) en la zona de puestos de comida del TGS. Cuando María compró uno se pusieron tan contentas que la persiguieron con «miaus» y «arigatos».



En Tokio no es difícil ver chicas con kimono por la calle, y en el Tokyo Game Show no iban a ser menos.

Resultados del Concurso Transformers *El Lado Oscuro de la Luna*

1º PREMIO: 1 Proyector Iphone + 1 juego
Juan C. Vizcaíno Vico (ALBACETE)

2º PREMIO: 1 mini proyector multimedia + 1 juego
Álvaro Romero-Requejo Gómez (MADRID)

3º PREMIO: 1 Cargador Wireless + 1 juego
Carlos Fúnez Justos (MADRID)

17 PREMIADOS: 1 cómic + 1 juego
Javier López Ronco (SALAMANCA)
Rafael Pérez Sánchez (MELILLA)
Javier Nieto Jiménez (MADRID)
Jacobo García Blanco (MÁLAGA)
Mario Becerra Benito (GUADALAJARA)
Antonio Mayol Rodríguez (ISLAS BALEARES)
Alberto San José Tabares (MADRID)
Ignacio Ávila Núñez (MADRID)
Pablo Ruiz Herrera (CÁDIZ)
Carlos Tremps Santacana (BARCELONA)
Juan M. Rodríguez Caro (SEVILLA)
Jorge Martínez Ferrero (TARRAGONA)
Juan A. Joven García (CÓRDOBA)
Eduardo Cascante Gómez (BARCELONA)
Jordi Barguilla Batista (BARCELONA)
Rubén Aguilar Cabello (CÓRDOBA)
Aurelio Santillana López (MÁLAGA)

ESTE MES CON MAN LLÉVATE EL FULAR SELECCIONADO POR

DEVOTA & LOMBA



MAN Una clase de hombre

Todos los meses en tu quiosco